Suplemento especial de computer!dea número 7 • julio 2001



Informática en las maletas

48 páginas con los mejores trucos paso a paso



- La más completas vacaciones digitales
- Internet para viajeros
- Todos los secretos de PDAs y portátiles
- Cámaras digitales, MP3 y móviles

Las guías fáciles y rápidas para que no te líes con la tecnología

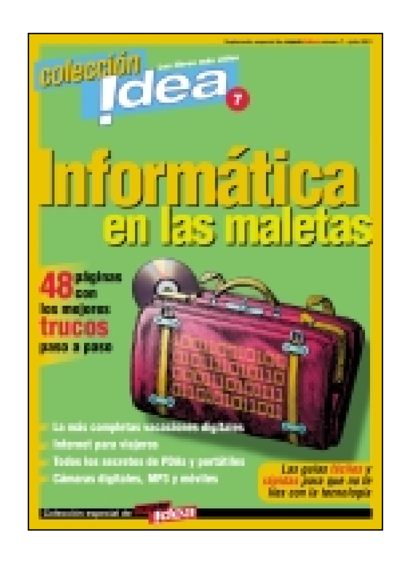
Colección especial de computer !dea

Bienvenidos

La colección de libros Computer Idea viene a ampliar y profundizar el planteamiento práctico y de utilidad que caracteriza a nuestra publicación. De forma regular, nos acompañará ampliando y desarrollando temas que interesan al gran colectivo de usuarios informáticos: hardware, periféricos, herramientas, software, Internet, comunicaciones, etc. Cada tema es diseccionado minuciosamente para ofrecer pistas y trucos que optimicen la relación entre el usuario y la máquina. Todos estos desarrollos van arropados de conceptos generales y de pasos a paso de las tareas que corresponden en cada situación. Los pasos a paso se seleccionan en función del provecho que pueden reportar a los lectores, abarcando todo tipo de tareas que pueden interesar tanto a usuarios nuevos como a aquellos más experimentados. Como podréis comprobar, el tono de las explicaciones no encierra gran dificultad. Hemos utilizado un lenguaje lo más claro posible a la hora de explicar las tareas. Que nadie se asuste si se tropieza con algún tecnicismo; en nuestra sección de Vocabulario se explican los términos más frecuentes que resultan imprescindibles para poder entender la jerga informática.



Sumario


colección
!dea
7
Informática
en las maletas
48 páginas con los mejores trucos paso a paso

Informática en las maletas

Las vacaciones de verano no son un obstáculo para los enamorados de la informática, que podrán hacer uso de ella allí donde hayan elegido su lugar de asueto. Veamos todas las posibilidades para acceder a ella en nuestro periodo vacacional.



La película *The Net*, con Sandra Bullock, no era gran cosa, pero tenía un principio iluminador: la heroína buscaba en la playa algún lugar en el que conectarse, como uno de sus antagonistas. Ese problema está, a estas alturas, un poco anticuado. Ahora es perfectamente posible llevarse la informática a cuestas para utilizarla en cualquier lugar sin mayores problemas.

Este mes hemos decidido rendir homenaje a la temporada veraniega con algunos consejos para ser tan capaces de utilizar el «entorno PC» en la playa o la montaña como en nuestra propia casa. Hoy por hoy, no es un sueño, sino algo perfectamente posible. En estas páginas veremos cómo hacerlo.

Los enamorados de los bits, que no pueden pasar sin sus pequeñas dosis diarias de conexiones digitales, conocerán primero algunos de los secretos de los portátiles: cómo conectarlos a un PC (útil tanto en el viaje de ida como en el de vuelta), gestionar el correo o acceder a Internet desde cualquier lugar. Quizá se trate de bolsillos más modestos y al mismo tiempo más vanguardistas, pero cada vez son más los interesados en los pequeños PDAs. Podremos ver cómo transmitir los

datos de un PDA a un PC, las aplicaciones disponibles para estos pequeños dispositivos o su sincronización con el PC, entre otras cosas. Estos dos grandes temas abarcarán la primera parte de nuestro libro, centrada en los dispositivos más «sólidos», con sus propios sistemas operativos y grandes posibilidades ofimáticas (obviamente, mucho más los portátiles que los PDAs).

Las cámaras digitales abrirán el segundo bloque de nuestra edición de julio. Las crecientes capacidades de estos dispositivos los hacen imprescindibles para todos aquellos que quieran guardar recuerdos digitales de sus viajes. Todos sabemos que unas vacaciones no están completas sin su apartado gráfico... Te mostraremos cómo realizar su conexión al PC y algunos trucos para perfeccionar las fotografías.



Las posibilidades de los mensajes GSM o el *roaming* son algunos de los temas tratados con respecto a los teléfonos móviles, compañeros inseparables de muchos de nuestros lectores. Acabaremos este apartado con un poco de atención al reciente formato MP3, que, por el momento, ha dejado de levantar ampollas con los últimos acuerdos a los que han llegado los responsables de Napster. Tendremos ocasión de asomarnos a prácticos acerca de cómo cambiar al formato MP3 o trasladar los archivos a un reproductor.

La tercera parte, no podía ser de otra forma, está dedicada a Internet, que también ofrece una gran cantidad de posibilidades a los que deseen ir con la informática en las maletas. Muchas páginas de la Web nos ofrecen servicios que nos serán de gran ayuda: correo web, espacios para realizar copias de seguridad, reservas, otros servicios gratuitos, etc. Examinamos los aspectos más interesantes a través de completos pasos a paso que te ayudarán a profundizar en el tema.

Las crecientes capacidades de las cámaras digitales las hacen imprescindibles para grabar nuestros recuerdos

Como siempre, la filosofía del ejemplar que tienes en las manos es servir de guía paso a paso; aunque en ella no se reflejen todos los temas posibles, sencilla y únicamente por falta de espacio, sí te ofrecemos los que consideramos fundamentales para lograr un buen uso de todas las herramientas que se encuentran a tu disposición.

Terminamos nuestra pequeña incursión en la informática de las vacaciones con nuestro habitual glosario, en el que aclaramos los más importantes temas relacionados con los textos que aparecen a lo largo del libro. Ya no podrás dejarte en tierra tus anhelados bits.

Portátiles y PDAs

Sácales todo el provecho posible a estas vacaciones

Procesadores de texto, herramientas de tratamiento de imagen, gestores de correo... Todo el mundo informático podrá acompañarnos allá donde vayamos, merced a los PCs portátiles, que cada vez poseen un precio más asequible, y a los PDAs, con cada vez más posibilidades.



Hace unos años, los portátiles tenían una capacidad de trabajo muy inferior a la que nos podían ofrecer los equipos de sobremesa. La rápida ganancia en velocidad de los procesadores y la actual competencia han posibilitado el abaratamiento de los componentes y la inclusión de elementos de mayor calidad en estos ordenadores. Esto es así hasta tal punto que, en ocasiones, los portátiles han obtenido unos resultados similares o incluso mejores que algunos sobremesa en nuestras pruebas de rendimiento.

Por ello es más posible que nunca llevarse la oficina a cuestas. Nadie quiere hacer eso, desde luego, pero sí es posible que deseemos llevarnos el ordenador para muchos otros quehaceres. En esta ocasión hemos centrado nuestros pasos a paso en las posibilidades que tendremos en nuestro lugar de destino.

Para empezar, veremos cómo se conecta a un PC de sobremesa. Se trata de una operación imprescindible para poder trasladar a un ordenador el material que nos llevemos de vacaciones, así como el que traigamos de vuelta. También es posible utilizar el portátil para gestionar nuestro correo, uno de los aspectos de la informática a los que los usuarios son más «adictos» en estos momentos, y acceder a la Red de redes, que nos ofrece, como veremos más adelante, unos servicios impagables.

Acabaremos el apartado dedicado a los ordenadores portátiles con unos breves consejos de conservación y mantenimiento. Pueden parecer muy obvios, pero lo cierto es que si no se siguen pueden llevarnos a dañar el equipo en alguno de los traslados a los que lo sometamos.

En cuanto a los PDAs, cada vez incluyen un mayor número de posibilidades. Para empezar, en algún momento necesitaremos transmitir los datos que tengamos en nuestro asistente a un PC, de modo que mostramos cómo hacerlo en nuestro primer paso a paso de este apartado. A continuación echaremos un vistazo a las distintas aplicaciones y juegos destinados a estos dispositivos electrónicos. Tampoco nos hemos olvidado del correo electrónico, que podremos sincronizar con nuestro PDA.

MEDIO

Rescata la información de tu portátil

Cómo conectar un *notebook* a un equipo de sobremesa

Con un pequeño desembolso económico y la realización de unos sencillos pasos podemos conseguir una perfecta comunicación entre nuestro ordenador de sobremesa y el portátil

Seguro que en alguna ocasión nos ha ocurrido tener que dar los últimos retoques en nuestro equipo de casa a un trabajo realizado fuera en un portátil, o simplemente queríamos rescatar las fotografías del verano «salvadas» en el portátil de un colega. Lo tradicional, para estos menesteres, era recurrir al clásico disquete para transferir la información de un equipo a otro. Sin embargo, este sistema, además de tedioso, es del todo insuficiente si lo que queremos trasladar de un equipo a otro son archivos de un tamaño considerable. Por no mencionar que uno u otro equipo no dispusiera de disquetera de 3,5 pulgadas por tener sólo un lector de CD-ROM. Para solucionar este problema tan sólo tenemos que adquirir un cable denominado «módem nulo» y realizar unas sencillas operaciones sin la necesidad de un software adicional, ya que Windows cuenta con una pequeña utilidad llamada *Comunicación directa por cable* que gestiona la conexión y la transferencia de archivos entre un equipo y otro.

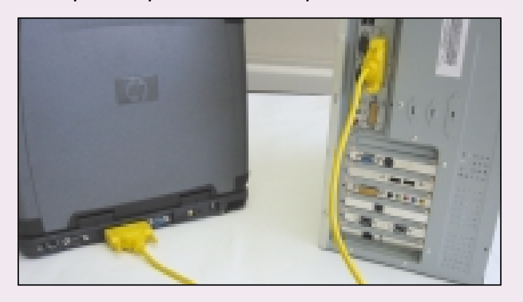
PASO 1 Conectar «módem nulo» al portátil

El primer paso que realizar es conectar el «módem nulo» a nuestro equipo portátil. En este caso hemos elegido el puerto paralelo, porque ofrece mayor velocidad que el puerto serie, aunque también podríamos realizar esta operación a través de este último.



PASO 2 Conexión al equipo de sobremesa

A continuación debemos conectar ambos equipos. Para ello hay que tener apagados tanto el equipo portátil como el de sobremesa. Si el puerto paralelo del ordenador está ocupado por la impresora o un escáner deberemos desenchufarlo cada vez que realicemos esta operación, aunque sería conveniente instalar un conmutador para disponer de ambas posibilidades.

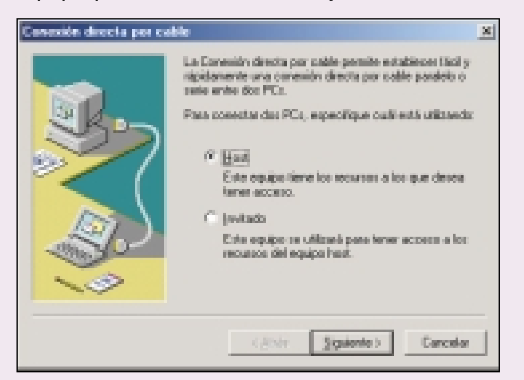


PASO 3 Inicio del software

Una vez hemos arrancado ambos equipos, nos dirigimos al portátil e iniciamos la aplicación *Conexión directa por cable*. Para ello seguimos la siguiente ruta: *Inicio/Programas/Accesorios/Comunicaciones/Conexión directa por cable*. En caso de que no os apareciese en este menú, deberéis instalar esta aplicación. Esta operación la realizaremos desde *Agregar y quitar programas* y con el CD de Windows Me o 98.

PASO 4 Equipo anfitrión e invitado

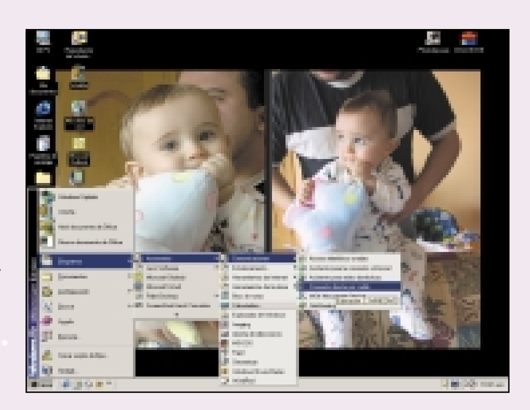
Éste es el momento de elegir cuál va a ser el equipo anfitrión y el invitado. En este caso hemos optado por poner el equipo portátil como anfitrión y el de sobre-



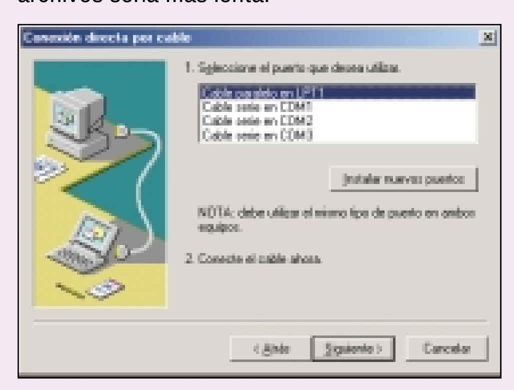
mesa como invitado. Esto quiere decir que queremos acceder desde el segundo al primero, ya que desde el anfitrión no se puede acceder al invitado. Por lo tanto, elegimos la opción *Host*.

PASO 5 Configuración de puertos

Después de elegir el portátil como anfitrión, nos aparecerá una pantalla con los puertos disponibles de nuestro equipo, entre los que elegiremos *Cable paralelo en LPT1*. En caso de que no nos apareciese esta opción en la lista, deberemos pinchar en *Insta-*

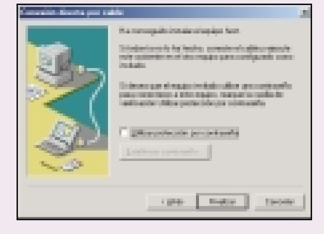


lar nuevos puertos. El segundo paso que indica esta pantalla es conectar el cable, operación que ya hemos realizado. Como hemos mencionado antes, en esta pantalla se nos ofrece la posibilidad de realizar la conexión a través de un puerto serie, aunque la transferencia de archivos sería más lenta.



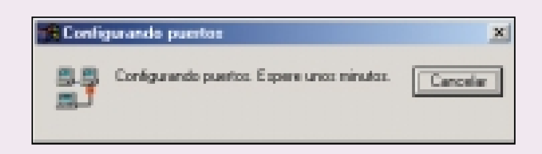
PASO 6 Finalización del anfitrión

Ante esta pantalla tan sólo nos queda decidir si queremos una contraseña para acceder a los datos y pulsar *Finalizar*. A continuación, si la configuración





se ha hecho correctamente, nos aparecerá la siguiente pantalla, esperando la conexión de un equipo invitado.



PASO 7 Configuración del invitado

El siguiente paso es configurar el equipo de sobremesa como ordenador invitado. Para ello arrancamos la aplicación *Conexión directa por cable* de la misma manera que lo hemos hecho antes, pero esta vez en el ordenador invitado, y lógicamente seleccionamos la opción *Invitado*.



PASO 8 Elección de puerto

Este paso es exactamente igual que el que hemos explicado anteriormente con el equipo portátil. De la misma manera, si no nos apareciese el puerto LPT1 en la lista, lo instalaríamos desde *Agregar y quitar programas* en el *Panel de control*.



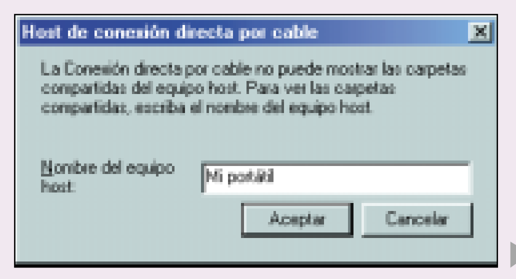
PASO 9 Finalización

De la misma manera que antes, se nos consulta si queremos acceder mediante contraseña y se nos insta a finalizar la configuración.



PASO 10 Identificación del *Host*

Es posible que, para que el equipo invitado encuentre al *host*, necesite que le indiquemos el nombre del equipo portátil. Este nombre es el que aparece en las propiedades del equipo en red. Para recordar



su nombre, si lo hubiésemos olvidado, nos dirigimos a *Inicio/Configuración/Panel de control/Red/Identificación/Nombre de PC*. El nombre que allí sale es el que identifica al equipo en cualquier tipo de conexión, ya sea por cable o en red.

PASO 11 Carpetas compartidas

Si todos los pasos los hemos realizado correctamente, aparecerán en pantalla las carpetas que hayamos compartido en nuestro equipo portátil. Ya estamos en disposición de transferir la información que queramos a nuestro equipo de sobremesa. Cabe mencionar que este tipo de transferencia es unidireccional, del *host* al invitado. Si queremos que la comunicación sea bidireccional, es posible que engañemos al programa si configuramos ambos equipos como *hosts*.



Una vez hemos realizado la configuración de la conexión, podemos compartir cualquier carpeta que nos convenga, no hace falta que lo hayamos hecho previamente, incluso podemos compartir una unidad completa, el disco duro, la disquetera o el CD-ROM.

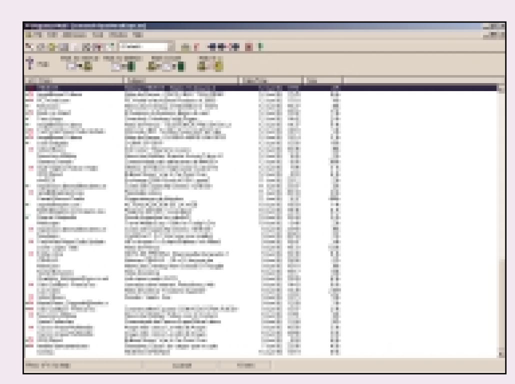
BÁSICO

Continúa recibiendo tus mensajes

Mantente en contacto estés donde estés

A pesar de andar de vacaciones, no tienes por qué renunciar a seguir recibiendo tus mensajes en cualquier lugar.

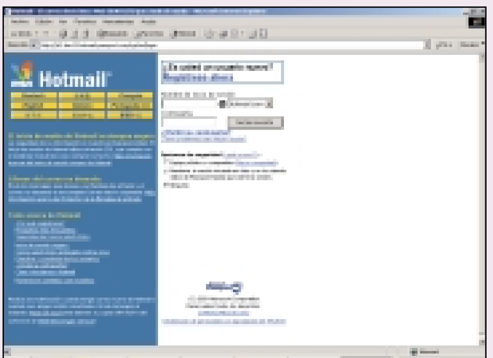
La llegada de las vacaciones no tiene que significar necesariamente que olvidemos nuestro buzón de correo electrónico hasta después del verano, ya que puede haber información urgente esperando a ser recibida.
Si contamos con un PC que tenga posibilidad de conectarse a Internet, sea de sobremesa o portátil, lo más cómodo es descargarse directamente el correo desde la Red.
Sin embargo, si tenemos que realizar la conexión a través de un móvil, con las limitaciones que ofrece en cuanto a ancho de banda, no resultará buena idea descargar los mensajes cada día si no queremos que nos salga más caro el acceso a Internet que el resto de las vacaciones. Para solucionar este problema existen algunas aplicaciones, como el programa Pegasus Mail, que nos permiten descargar tan sólo las cabeceras de los mensajes y seleccionar así los que queremos leer y los que no.
Para ello, una vez instalado e iniciado el programa, nos dirigiremos al menú *File* y seleccionaremos la opción *Selective Mail Download*. Tras ejecutar esta acción, el programa se conectará a nuestro servidor de correo, descargará los encabezamientos de los mensajes y nos dará la opción de borrar los ficheros sin necesidad de bajarlos, o por el contrario, si así lo creemos conveniente, pasarlos a nuestro PC para una posterior consulta. Así, a través de este



sencillo proceso, en lugar de perder tiempo y dinero en acceder a todos nuestros mensajes podemos seleccionar sólo aquellos que nos parezcan interesantes o importantes.

TRUCO 1 Correo vía Web

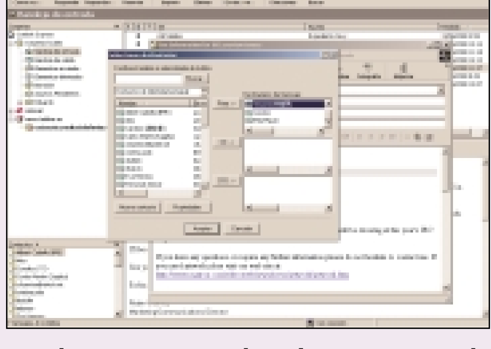
Una de las opciones más utilizadas es la del correo Web. Esta modalidad, a pesar de ser la más lenta y tediosa, tiene la ventaja de poder



consultarse en cualquier momento independientemente de nuestra ubicación. Estos servicios, como Yahoo!, Hotmail y otros muchos, nos permiten gestionar nuestro correo desde una página web a la que nos conectamos desde cualquier PC, ya sea el de un cibercafé, el ordenador de un amigo o el que podemos encontrar en vestíbulos de estaciones y hoteles, previo pago de una tarifa. Este sistema nos permite una independencia total en cuanto a nuestra situación, aunque su lentitud llega a ser en algunos casos exasperante.

Otra posibilidad que cada vez está más extendida es la de escuchar nuestro correo electrónico a través del teléfono móvil. Algunas operadoras ofrecen este servicio, aunque lógicamente tenemos que contratarlo previamente.

TRUCO 2 ¿Qué pasa con mi lista de contactos?



Como ya sabemos todos, enviar mensajes a cualquier amigo o familiar tiene un mecanismo bastante sencillo, aunque pueda variar según el sistema que utilicemos, correo POP o web. Sin embargo, un elemento, si no vital sí muy importante, es nuestra lista de contactos. Como no dispongamos de nuestro portátil donde tenemos almacenada nuestra lista de correo o de un PDA de donde transferirla al ordenador que estemos utilizando, nos encontraremos ante un problema.

Afortunadamente, la mayoría de las cuentas de correo web incorporan un servicio de agenda que permite almacenar nuestra lista de contactos, por lo que tan sólo tendremos que perder unos minutos en agregar dicha lista a la agenda que proporciona el proveedor de Internet en cuestión.

Otra alternativa que podemos encontrar en la Red es alguno de los servicios de agenda en Internet que nos permite depositar nuestros contactos, teléfonos, direcciones e incluso documentos que nos vayan a ser útiles en el lugar al que nos dirigimos.

Por último, siempre cabe la posibilidad de enviarnos a nosotros mismos un mensaje con las direcciones de correo que estimemos oportunas, o todas. Una vez que lo recibamos, solamente tenemos que guardarla en el disco duro y consultarla cuando sea oportuno.

BÁSICO

Conéctate con Windows Me

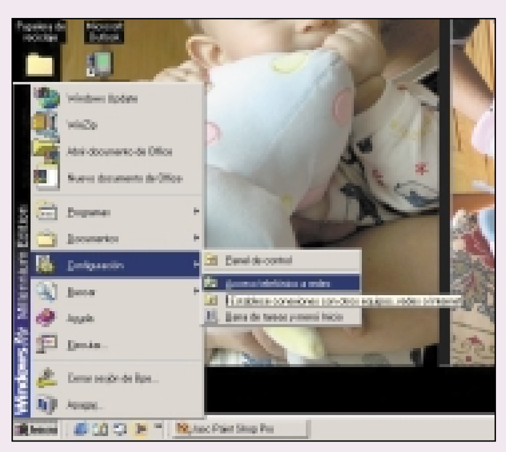
Configura el acceso a la red con el nuevo sistema operativo

La conexión a Internet desde cualquier equipo con Windows Me es tan sencilla que nos permite su configuración en pocos minutos desde cualquier parte.

La facilidad de conectarse con este sistema operativo a Internet y unos pequeños conocimientos del proceso convierte esta tarea en rutinaria. En este paso a paso os mostramos cómo realizarla sin la necesidad de ningún CD-ROM promocional de los muchos proveedores de acceso gratuito a la Red que hay, dejando que la decisión de conectarnos a la Red por nuestra parte sea absolutamente independiente de cualquier otra consideración.

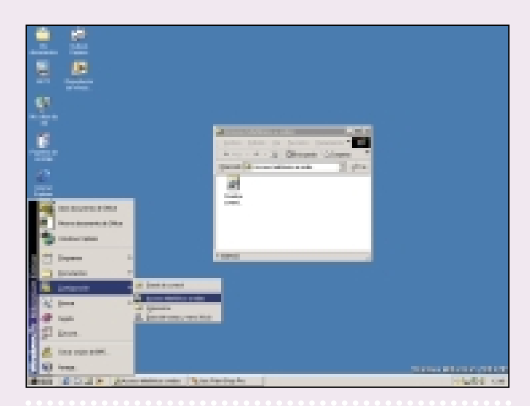
PASO 1 Localización del acceso telefónico a redes

Para iniciar la configuración del acceso debemos dirigirnos a la carpeta de *Acceso telefónico a redes*, para ello seguiremos la siguiente ruta: *Inicio/Configuración/Acceso telefónico a redes*.



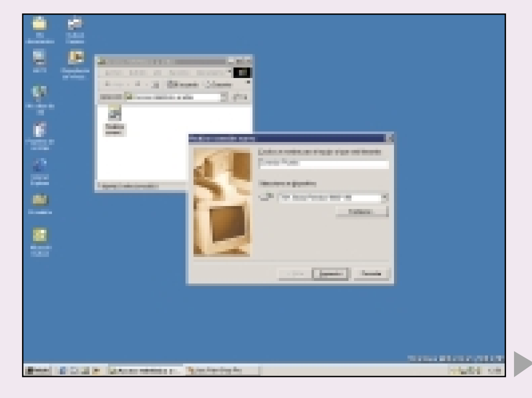
PASO 2 Realizar la conexión

A continuación nos aparece una ventana muy similar a la que podíamos encontrar en Windows 98. En esta nueva ventana encontraremos el icono *Realizar conexión nueva*, sobre el que haremos doble clic para comenzar la creación de una nueva conexión a Internet.



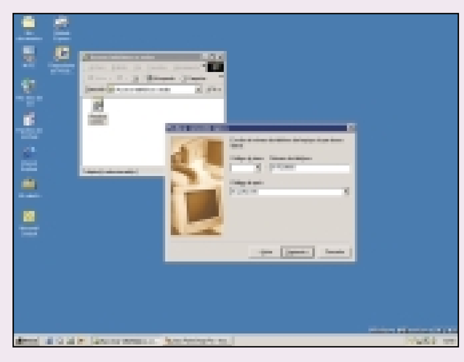
PASO 3 Arrancar el asistente

En la primera ventana del asistente que nos guiará por el proceso de configuración de la nueva conexión



encontramos los mismos campos que en el conocido Windows 98. Así que nos limitaremos a introducir el nombre que queramos que tenga esta conexión y seleccionar el módem que deseamos que utilice la misma. Si no tenemos correctamente instalado el módem con el que nos conectaremos, éste es el momento de hacerlo. Una vez tengamos estos dos datos listos, pulsaremos *Siguiente*.

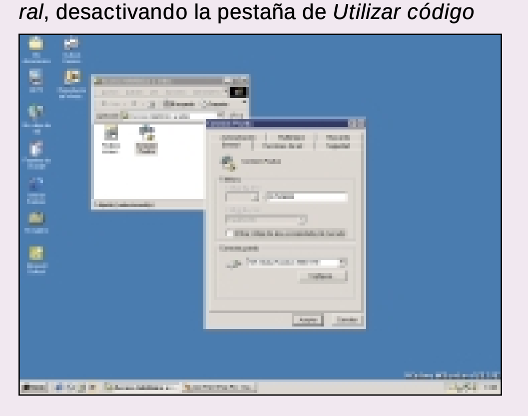
PASO 4 Configuración del número telefónico



La ventana que sigue nos pedirá el código de área y el país desde el que realizamos la conexión, además de, evidentemente, el número de teléfono necesario para acceder a nuestro proveedor de Internet. Tal y como ocurría en el caso de Windows 98, es recomendable dejar en blanco el campo del prefijo e introducir el número completo sin separaciones en el campo correspondiente. Después de completar estos datos, de nuevo haremos clic sobre *Siguiente*. Tras esto, nos encontraremos con la última pantalla, que nos confirmará la creación del nuevo acceso telefónico a Red, con el nombre que hemos especificado. Tan sólo nos quedará seleccionar *Finalizar* y todo estará casi listo.

PASO 5 Últimos retoques

Únicamente nos quedarán unos pequeños detalles para que todo funcione correctamente. Para ello, desplegaremos el menú contextual del icono de nuestra nueva conexión, haciendo un clic con el botón derecho del ratón, y seleccionaremos *Propiedades*. A continuación, nos aparece una nueva ventana, repleta de pestañas que nos permiten configurar cada uno de los parámetros de la conexión. Comenzaremos por la pestaña *General*, desactivando la pestaña de *Utilizar código de área...* para evitar que Windows Me intente marcar el código internacional al conectarse. También podemos modificar alguno de los parámetros particulares del módem para esta conexión, pulsando sobre el botón *Configurar* que encontramos debajo del módem.

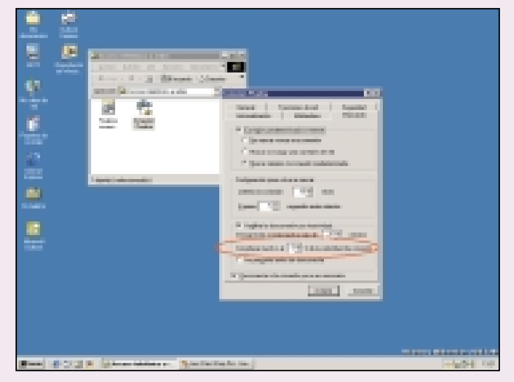


PASO 6 Asignación de DNS

Si nuestro proveedor no realiza la asignación de las direcciones del servidor de nombres DNS y necesita que nosotros las introduzcamos manualmente, acudiremos a la pestaña de *Funciones de red*. Aquí tan sólo será necesario que pulsemos sobre el botón *Configuración TCP/IP* para que se nos presente en pantalla una ventana en la que podremos introducir dichas direcciones. Por ello, seleccionaremos la opción de *Direcciones del servidor asignadas por el usuario*, e introduciremos las direcciones IP principal y secundaria (si la hubiera) en las casillas correspondientes. En algunas ocasiones este paso no es necesario y basta con el número de teléfono. Tras esto, pulsaremos *Aceptar*.

PASO 7 Seguridad

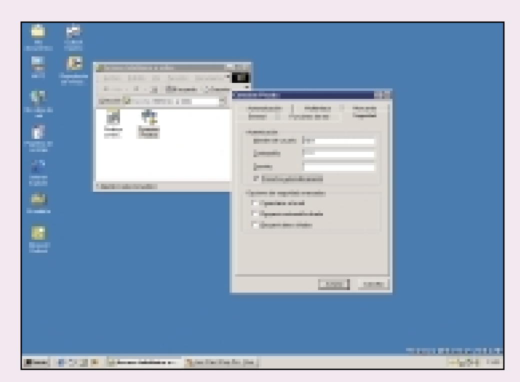
Otras dos opciones que debemos tener en consideración son las pestañas de *Marcado* y *Seguridad*. Respecto a la primera de ellas, podemos seleccionar, entre otras cosas, el tiempo que transcurrirá antes de que una conexión inactiva se desconecte, seleccionando la opción *Habilitar la desconexión por inactividad*. Esta opción resulta muy útil cuando, por ejemplo, dejamos descargado un archivo, y el equipo conectado. Cuando finalice, la conexión se desconectará en el tiempo



indicado. Y aunque esta característica ya se encontraba en versiones anteriores de Windows, existe un nuevo parámetro, situado debajo del tiempo para la desconexión, que permite especificar el porcentaje de datos que consideraremos como inactivo. Esto resulta muy útil, por si tenemos residentes que estén realizando continuos intercambios de información con la Red.

PASO 8 Contraseña

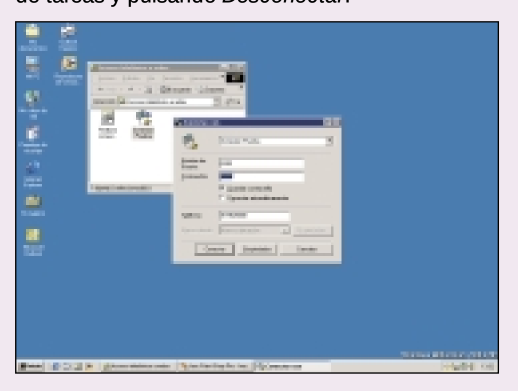
La segunda pestaña a la que hacíamos referencia es *Seguridad*. Una vez hemos entrado en ella, encontramos una nueva opción: la que nos permite introducir el nombre de usuario y contraseña para que Windows se conecte de manera automática cuando se lo requiramos, sin pedir ningún dato adicional. Para ello, rellenaremos las casillas que encontramos bajo la sección *Autenticación*, dejando *Dominio* en blanco, dado que no nos estamos



conectado a ninguna red corporativa. Además, para que esta función de conexión inmediata esté activa, no podemos olvidar seleccionar la casilla de *Conectar automáticamente*.

PASO 9 Comprobación

Tras todos estos pasos, tan sólo nos quedará pulsar *Aceptar* para guardar todas las modificaciones que hayamos realizado. Para conectarnos a la Red ahora, únicamente tendremos que hacer doble clic sobre el icono de la nueva conexión, comprobar los datos de nombre de usuario, contraseña y teléfono que nos aparecerán en la siguiente ventana y pulsar *Conectar*. Este proceso resulta, como veréis, muy similar a Windows 98. Para la desconexión sobre Windows Millennium haremos lo mismo que con este otro sistema, haciendo doble clic sobre el icono de la barra de tareas y pulsando *Desconectar*.



BÁSICO

Algunos consejos de mantenimiento

Protege tu equipo de los imprevistos

Para evitar contratiempos indeseados, conviene tomar algunas medidas de precaución en el mantenimiento de nuestro ordenador portátil.

Debido a la fragilidad que ofrecen los equipos portátiles, es conveniente que extrememos sus cuidados durante las vacaciones para evitar contratiempos y no tener que llamar a un servicio técnico, con todas las molestias que ello acarrea y el gasto económico que significa (y suponiendo que haya uno disponible por las inmediaciones).
Las primeras medidas que debemos tomar empiezan a la hora de comprar nuestro equipo, ya que deberemos asegurarnos de que cumple una serie de requisitos. Además de las características que todos conocemos referentes a velocidad del procesador, cantidad de memoria, tamaño del disco duro o tamaño de la pantalla, debemos considerar aspectos como el chasis del equipo. Éste debe ser lo suficientemente robusto y ofrecer protección a las partes más frágiles del sistema, por ejemplo tapas o cubiertas para los puertos externos o dispositivos de anclaje en las ranuras PCMCIA, para evitar desconexiones accidentales.
Lo mismo debe ocurrir con las bisagras y partes removibles. Como complemento podemos adquirir fundas o cubiertas adicionales que nos permitan trabajar con el equipo y que lo protejan ante una posible caída.

TRUCO 1 Maletín o bolsa de viaje

De entre todos los accesorios que se suelen suministrar con un equipo portátil, uno de los más importantes, si no el que más, es un maletín protector de transporte. Los más extendidos son los que tienen forma de maleta, pero también los hay con forma de mochila para poder colgarlo del hombro e incluso con ruedas integradas para facilitar su transporte. Algunos de estos maletines llevan incorporada una cámara de aire que sirve como protección adicional contra golpes indeseados.

TRUCO 2 Protección de datos

Si importante es proteger el continente, no lo es menos la protección del contenido, ya que de poco nos sirve tener un chasis robusto si luego cualquier error puede provocar la pérdida involuntaria de nuestros datos. Como es imposible mantener la integridad de nuestro disco duro contra todo tipo de fallos, conviene que realicemos copias de seguridad de manera periódica. Para ello disponemos de dos métodos, por hardware y por software. El primero de ellos hace necesa-

rio un periférico externo, como una unidad ZIP o una regrabadora para almacenar el contenido del disco duro y volcarlo cuando se produzca algún fallo.

Si no dispusiésemos de este tipo de periféricos, podemos reservar un espacio en nuestro disco duro para guardar los datos y volcarlos a un CD, que luego nos servirá de copia de seguridad. Para realizar esta operación podemos valernos de algunos programas para tal efecto, como Drive Image de Powerquest o Ghost de Symantec.

Utilización correcta

Al usar un ordenador portátil hay que tener presente una serie de aspectos. Cuando estamos trabajando con él en nuestras rodillas, cosa bastante habitual, puede que notemos un aumento de temperatura. Este extremo es normal, aunque debemos tener cuidado con no obstruir las ranuras de ventilación y evitar así sobrecalentamientos innecesarios.

Otro caso bastante extendido es abrir la bandeja que aloja el CD-ROM en una posición que no sea la apropiada, lo que puede acabar en el desajuste del lector del disco óptico.

En cuanto al transporte, debemos evitar los movimientos bruscos, sobre todo cuando el disco duro está funcionando, ya que los cabezales pueden arañar los platos giratorios.

MEDIO

Sincronización de datos entre un PDA y un PC

Abre la comunicación entre los dos dispositivos

Compatir la información entre nuestro PDA y el ordenador es muy importante si utilizamos aquél como único asistente en el periodo vacacional.

Hay distintos métodos para mantener todos los archivos de nuestro asistente de mano sincronizados con los del ordenador, dependiendo del tipo de sistema operativo que éstos utilicen. Si tenemos un Pocket PC, utilizaremos el programa ActiveSync; con PalmOS es el Hot Synk y con Epoc32 deberemos utilizar PsiWin.
Otra opción con la que podemos contar para pasar programas a nuestro dispositivo, si dispone de un *slot* para tarjetas de memoria en cualquiera de sus versiones, es conectando esta *card* al ordenador mediante un lector específico para la tarjeta, o introduciéndola en el ordenador portátil en caso de contar con su ranura. Como ejemplo, vamos a realizar este paso a paso mediante un PDA que funciona bajo el sistema operativo Pocket PC.

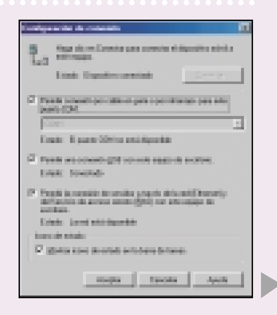
PASO 1 Instalación del software

En primer lugar, tendremos que instalar el programa de sincronización que los fabricantes deben incluir con nuestro PDA (en nuestro caso ActiveSynk).



Para ello, debemos introducir el CD en el ordenador y éste se ejecutará automáticamente. Deberemos seguir las instrucciones que nos irán apareciendo y reiniciar el ordenador cuando el programa lo solicite.

PASO 2 Configuración de la conexión



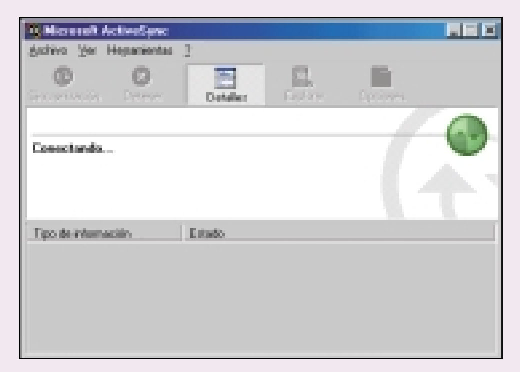
Una vez que hemos instalado el software, el programa nos indica cuándo hemos de



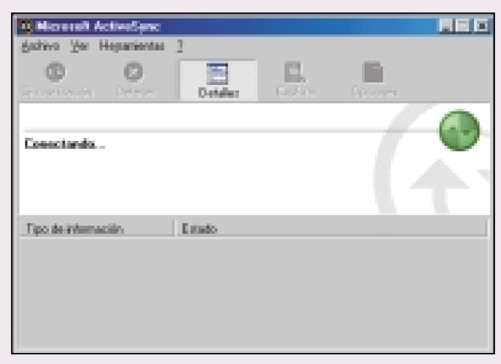
conectar el dispositivo mediante la cuna de sincronización que se incluye con el mismo. Entonces, el asistente nos irá ayudando a configurar una asociación y a realizar nuestra primera sincronización.

PASO 3 La primera sincronización

Ahora que ya hemos terminado con las indicaciones del asistente, nuestro dispositivo realiza automáticamente la sincronización con el ordenador. Durante esta labor, ActiveSynk compara todos los cambios



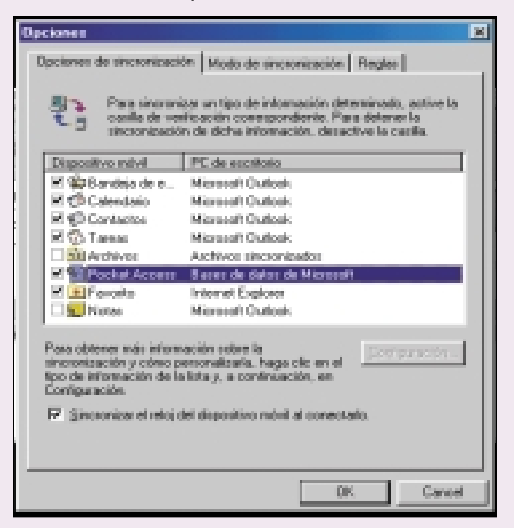
efectuados en los datos del dispositivo y en nuestro ordenador y actualiza los dos con la información mas reciente. Podemos ver cómo, después de la primera sincronización, los datos de las aplicaciones compatibles con nuestro dispositivo (Microsoft Outlook, Micro-



soft Schedule+ o Microsoft Internet Explorer 4.0) han pasado a copiarse al PDA.

PASO 4 Configuración de la sincronización

Podemos acceder a la aplicación ActiveSync de dos maneras: bien accedemos a ella a través del acceso directo que encontraremos en el escritorio, bien lo seleccionamos en el menú de inicio. Nos aparecerá la ventana de la aplicación y elegiremos en el menú *Opciones*. Aquí es donde podremos seleccionar qué aplicaciones queremos que se sincronicen; bastará con marcar las casillas que se muestran a la izquierda del nombre de la aplicación.



Instalación de aplicaciones

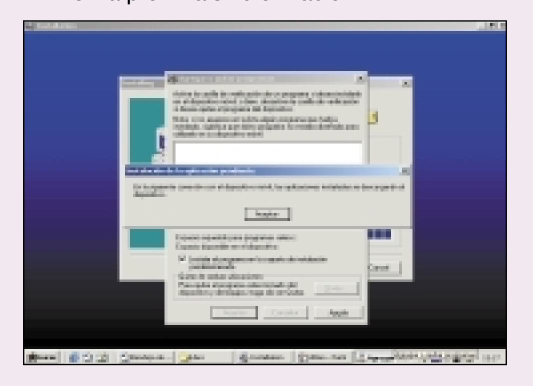
Cómo introducir herramientas en nuestro PDA

Disponemos de un gran número de aplicaciones para cualquier tipo de PDA, lo que nos permite sacar el mayor provecho al dispositivo y personalizarlo según las necesidades de cada uno.

Antes de comenzar la instalación de cualquier aplicación en nuestro PDA, hay un aspecto que debemos tener muy claro: cuál es el sistema operativo con el que estamos trabajando, y en el caso de tratarse del sistema Pocket PC saber cuál es el procesador que éste emplea.
Si disponemos de un Compaq iPAQ, el procesador con el que trabajaremos será ARM, con Cassiopeia se tratará del MIPS y con HP Jornada de un SH3. Una aplicación para un procesador concreto no funcionará en otro tipo de procesador, aunque el sistema operativo sea el mismo. Por ello tenemos que prestar una especial atención a este aspecto.
Existen dos maneras para instalar una aplicación en un PDA: por un lado, podemos utilizar el software de sincronización del mismo y, por otro, podemos instalar directamente la aplicación en el dispositivo (copiando un fichero de instalación especial al PDA).

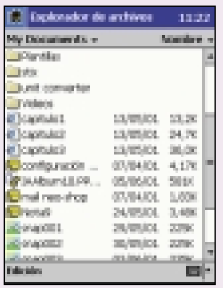
CASO 1 Mediante software de sincronización

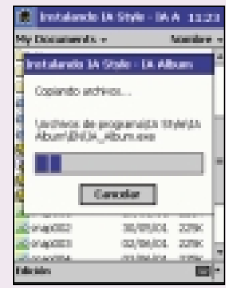
Debemos tener nuestro dispositivo conectado al ordenador mediante la cuna de sincronización y con el software activado. El procedimiento que debemos seguir, en primer lugar, es ejecutar el programa de instalación de la aplicación en el ordenador. Este programa se encarga de copiar todos los ficheros necesarios para que funcione la aplicación al PDA en la próxima sincronización.



CASO 2 Copia el fichero de instalación al PDA

Este segundo caso sirve únicamente para el sistema operativo Pocket PC. Muchas de las aplicaciones creadas para este OS de Microsoft suelen incluir unos ficheros con extensión «.cab». Con estos programas, tan sólo tendremos que copiar el fichero de instalación (CAB) que corresponda con nuestro procesador y ejecutarlo.





La principal ventaja es que el programa queda almacenado en nuestro Pocket PC por si queremos instalarlo más veces o pasarlo por infrarrojos a otro PDA.

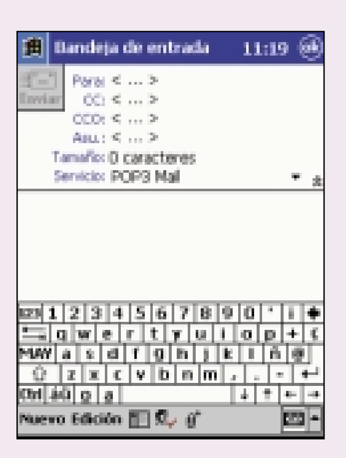


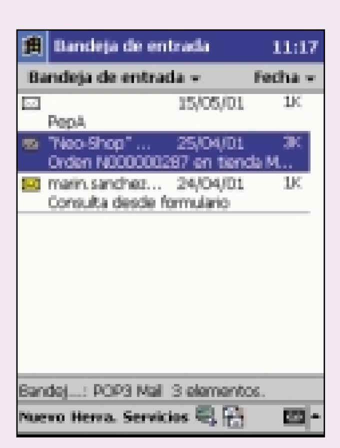
El correo electrónico

El e-mail al alcance de la mano

Nuestros e-mails siempre con nosotros de la manera más sencilla.

Uno de los atractivos que nos ofrecen estos pequeños dispositivos es el de poder descargar nuestros correos electrónicos y llevarlos a cualquier parte. Todos los PDAs disponen de un gestor de correo de sencilla configuración. En el caso del Pocket PC, para abrir esta aplicación simplemente tendremos que acceder a través del menú de *Inicio/Programas/Bandeja de entrada*, y una vez que hemos cargado esta aplicación aparecerá una ventana de aspecto sencillo. En ella se nos muestran las posibilidades de que disponemos, como por ejemplo recibir, enviar o almacenar correos electrónicos.





En la barra de la parte de arriba se encuentran dos menús: uno para desplazarnos de la *Bandeja de entrada* hacia otras carpetas de correo y otro para marcar el criterio de ordenación, que puede ser por fecha o por orden alfabético.

El gestor de la aplicación se encargará de descargar todos nuestros mensajes cada vez que nos conectemos. Un detalle que hay que tener en cuenta es el de que, en un principio, el gestor de correo solamente descarga los encabezados de los mensajes para que sea el usuario el que decida cuáles son los que realmente le interesa leer. Esto es debido a que el dispositivo posee una memoria limitada y la conexión también suele ser muy lenta.

Si pasamos a la parte inferior de la ventana nos encontramos con un menú con una serie de opciones: *Nueva* para crear un nuevo mensaje, *Herra.* que nos muestra una serie de herramientas tales como borrar la papelera con los mensajes que previamente hemos eliminado (para que no ocupen espacio en la memoria), comprobar el estado de las notas o ver el estado de cada una de las cuentas (ya que podemos tener configuradas varias cuentas a la vez en nuestro dispositivo). Por otro lado, también tenemos la posibilidad de ajustar las características propias de gestor de correo, crear carpetas personalizadas, etc.

La última opción de este menú es la que nos permite acceder directamente a la función *Conectar*, para no tener que conectarnos manualmente cada vez que deseemos enviar y recibir correo. A la derecha, aparecen dos iconos: uno para abrir la ventana de conexión y otro que inicia el proceso de envío y recepción de mensajes de todas las cuentas de correo.

Otros accesorios

Todo lo que siempre soñamos llevar con nosotros

Cámaras digitales, móviles y reproductores MP3 son tres de los dispositivos actuales que se han convertido en imprescindibles para un gran número de usuarios.



La bajada de precios generalizada también ha afectado a estos tres sectores. Especialmente, a las cámaras digitales y los reproductores MP3. Una de las armas con las que se han abierto camino las cámaras digitales es la posibilidad de realizar un tratamiento posterior de las imágenes obtenidas. Es posible hacer retoques que las mejoren (o que las empeoren, de todo hay), deformarlas a nuestro gusto y, sobre todo, enviarlas por correo electrónico a amigos y familiares o, en su caso, subirlas a Internet.

Esto era posible desde el principio de la comercialización de estas cámaras, pero su calidad de imagen dejaba mucho que desear frente a los excelentes resultados que puede proporcionar una cámara reflex bien manejada. Para lograr un trabajo similar, teníamos que comprarnos un aparato muy por encima de las posibilidades de cualquier usuario medio. Sin embargo, en estos momentos sí es posible conseguir imágenes muy buenas a precios, al menos, interesantes.

Aunque es un tema que puede dar mucho de sí, en las páginas de este libro solamente nos hemos centrado en dos aspectos, tanto por falta de espacio como porque no es nuestro objeto, en esta ocasión, profundizar más en el tema. Para empezar, resulta imprescindible saber cómo establecer las relaciones entre la cámara digital y el ordenador. A continuación, os proporcionamos algunos consejos prácticos acerca de cómo tratar las imágenes obtenidas con una herramienta de tratamiento de imagen. La elegida es Photoshop, pero desde luego es posible utilizar muchas otras.

En cuanto a los móviles, todos sabemos que cada vez reúnen más posibilidades; tanto es así que hace poco tiempo pudimos ver el primero que estaba integrado con un PDA. Ahí es nada. Sin embargo, esta vez nos referiremos a ellos únicamente por su utilidad para el periodo vacacional. Es decir, sus posibilidades de la utilización en el extranjero, los mensajes que tan de moda están en estos días y algunas de las tarifas más atractivas.

Tampoco hemos querido dejar de lado el formato musical MP3, que por su escaso tamaño y por lo popular que se ha hecho en los últimos tiempos es ideal para llevárselo a cualquier lugar. Uno de los pasos a paso más atractivos, dadas las fechas en que estamos, será cómo conectar el reproductor MP3 al coche.

BÁSICO

Conecta una cámara digital a tu PC

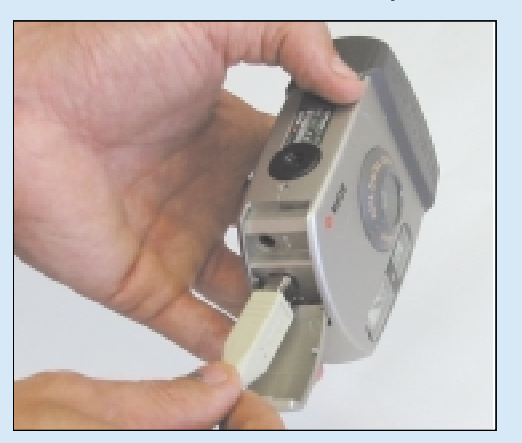
Traslada las imágenes al interior de tu ordenador

La posibilidad de almacenar nuestras fotografías en el disco duro permite que nos despreocupemos de pérdidas o deterioros indeseables.

Con la llegada de las cámaras digitales al mercado de consumo se ha conseguido que podamos prescindir de la compra de carretes y pagar los revelados, además de permitirnos retocar las imágenes en caso de que lo consideremos necesario. Para ello basta con realizar unas sencillas conexiones y la instalación de un software para realizar la transferencia de las imágenes. Aunque el software es distinto para cada cámara, tanto la instalación como su utilización son muy similares.

PASO 1 Conexión de la cámara

El ejemplo que hemos elegido es a través de un puerto USB, ya que se trata de la forma más extendida. En algunos casos se aconseja por parte del fabricante instalar previamente el controlador para luego conectar la cámara a nuestro PC, en cualquier caso ésta sería la única variación.



PASO 2 Conexión al PC

A continuación procedemos a conectar la cámara a nuestro equipo mediante el puerto USB que tengamos libre. Una vez realizada esta operación, encendemos la cámara y gracias a la tecnología *Plug&Play* nuestro equipo detectará el nuevo hardware y nos solicitará el controlador correspondiente.



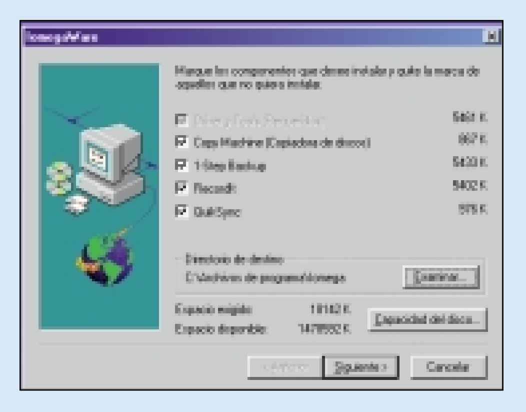
PASO 3 Elección del idioma

Al arrancar, el software proporcionado por el fabricante nos solicita seleccionar el idioma, una característica muy útil, entre los que se encuentran los más hablados y, lógicamente, el español.



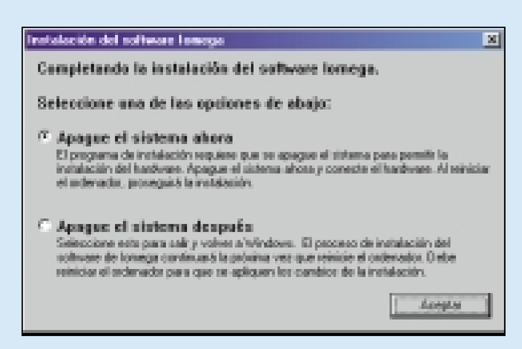
PASO 4 Aplicaciones que instalar

En la mayoría de los casos se nos consulta sobre las distintas aplicaciones que instalar de las que proporciona el fabricante. Tan sólo tendremos que marcar las que queramos, aunque en caso de duda es recomendable seleccionar las que han sido marcadas por defecto y pulsar *Siguiente*.



PASO 5 Reiniciar la máquina

A continuación aparecerá una barra de progreso del proceso de instalación y al finalizar se nos consultará si deseamos reiniciar nuestra máquina para que tengan lugar los cambios que hemos realizado al efectuar la operación. Esta posibilidad se ofrece cuando la instalación del software es previa a la conexión. Si por el contrario la conexión es anterior, no será necesario reiniciar el equipo anfitrión.



Webs de cámaras

Los fabricantes de cámaras digitales están haciendo un esfuerzo de acercamiento a los usuarios por medio del abaratamiento de los precios y el perfeccionamiento de la tecnología digital. En el número 3 de nuestra revista puedes ver una comparativa de cámaras con algunos de los últimos modelos existentes en el mercado a un precio razonable. En cualquier caso, las compañías disponen de información de primera mano, para lo cual lo más aconsejable es, como siempre, asomarse a sus páginas web. Las más conocidas son:

www.agfa.com
www.canon.com
www.fujifilm.com
www.sony.com

AVANZADO

Pequeños retoques a nuestras fotografías

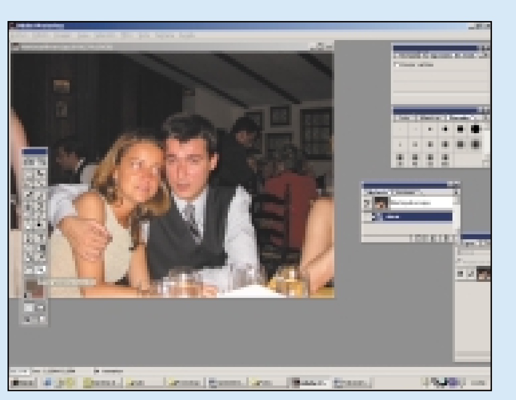
Perfecciona el aspecto de tus imágenes

Conocer algunas herramientas para retocar nuestras capturas puede mejorar considerablemente su calidad y vistosidad.

En muchas ocasiones, hemos realizado fotografías de nuestras vacaciones y al visualizarlas nos hemos encontrado con efectos no deseados, como es el clásico error de los ojos rojos de las personas fotografiadas con flash. En este pequeño paso a paso os explicamos una de las maneras de eliminar este molesto efecto. Aunque esta misma operación se puede realizar de varias maneras, hemos optado por la que creemos que es la más sencilla de todas.

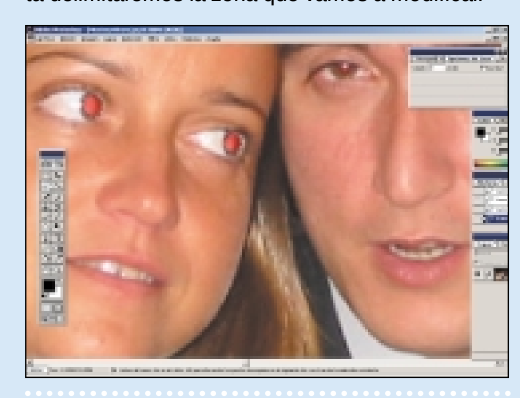
PASO 1 Ampliar la zona afectada

Una vez que tenemos la imagen abierta en el Photoshop, ampliamos la zona de los ojos para trabajar más cómodamente y realizar la operación con más exactitud. Para ello nos dirigimos a la paleta de herramientas y seleccionamos la *Lupa.*



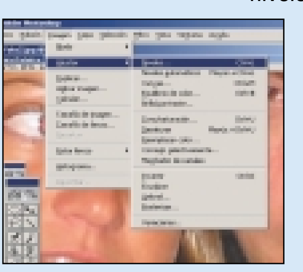
PASO 2 Selección de la zona de trabajo

Una vez hemos ampliado la zona en concreto, procedemos a seleccionar los ojos con la herramienta *Lazo*. Con esta herramienta delimitaremos la zona que vamos a modificar.



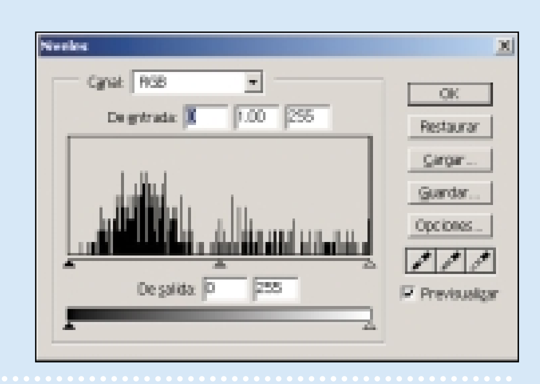
PASO 3 Visualizar niveles

Ahora debemos regular los niveles de color en la zona seleccionada para quitar ese molesto efecto de ojos rojos. Para ello nos dirigimos al menú principal en la opción *Imagen/Ajustar/Niveles* o a través del atajo de teclado «Ctrl + L».



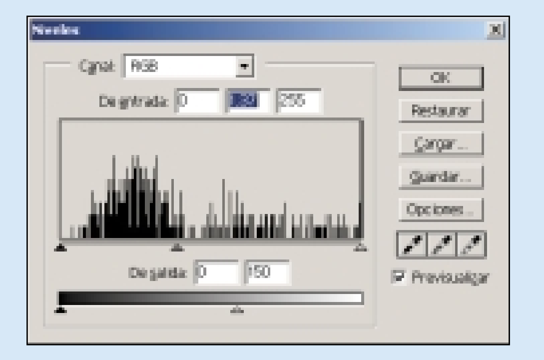
PASO 4 Ajustar niveles de salida

Al seleccionar esta opción aparecerá una pantalla que nos informa de los distintos niveles de color que tiene la fotografía, a este gráfico se le denomina histograma. Para bajar los tonos claros de la zona seleccionada debemos acudir a la barra de salida, situada en la parte inferior del histograma, y desplazarla hacia la izquierda hasta llegar al tono que nosotros deseemos.



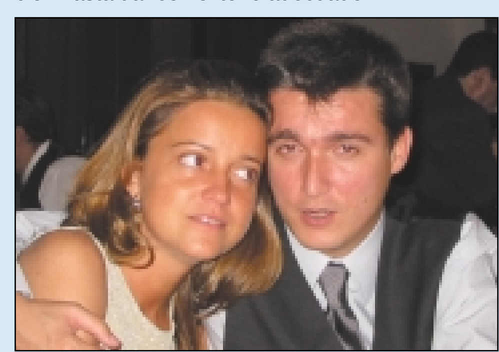
PASO 5 Matización

A continuación acudimos al histograma de entrada y movemos el deslizador de sombras, el situado en el centro, hacia la izquierda para matizar el efecto anterior, oscureciendo la zona seleccionada.



PASO 6 Comprobación

Para comprobar los cambios efectuados y ver si son de nuestro agrado, visualizamos la fotografía con todos los cambios realizados. En caso de que no fuesen de nuestro agrado, repetiríamos la operación hasta dar con el tono adecuado.

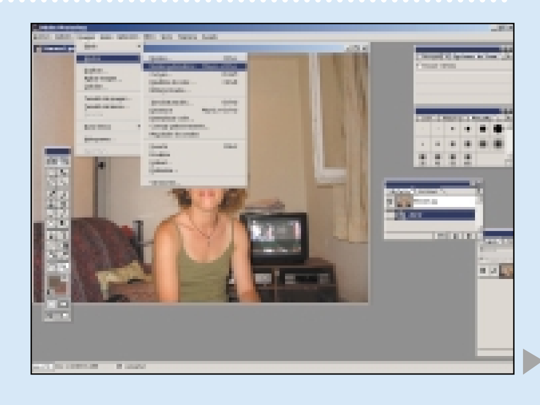


Consejos prácticos

Ahora os mostramos algunas operaciones que se pueden realizar con las capturas realizadas para aumentar su calidad.

TRUCO 1

En muchas ocasiones nos encontramos con que, al realizar una fotografía, nos aparece con algunos defectos como la falta de contraste o brillo. Photoshop dispone de una herramienta que puede paliar en cierta

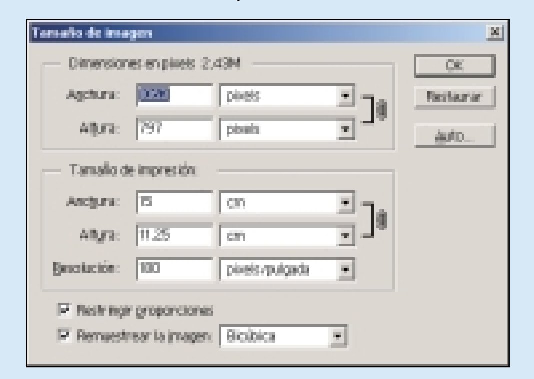


medida este defecto, los ajustes automáticos. Para ello nos dirigimos al menú principal, *Imagen/Ajustar/Niveles automáticos*.

TRUCO 2

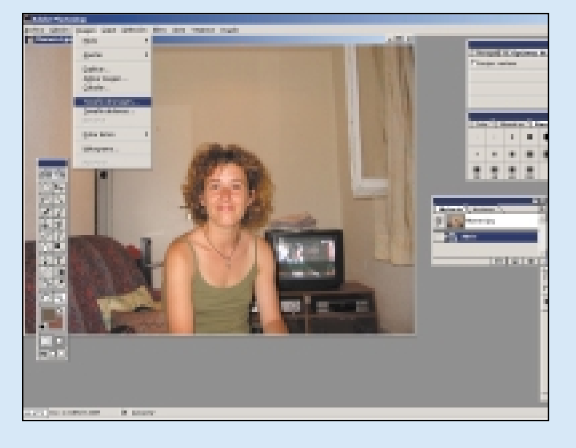
PASO 1

Algunas fotografías de las que hemos realizado pueden estar mal enfocadas, para ello podemos recurrir a la aplicación para solucionar parcialmente este problema. Nos dirigimos al menú principal y seleccionamos la ruta *Filtro/Enfocar/Máscara de enfoque*.



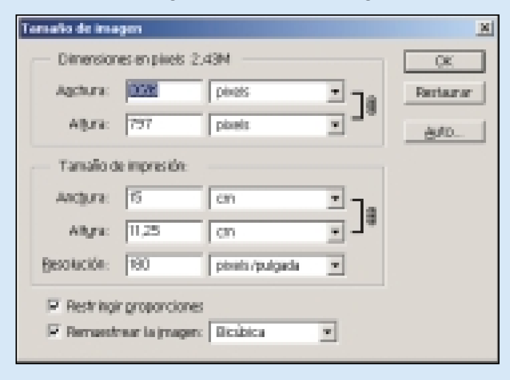
PASO 2

A continuación aparecerá una ventana en la que salen tres indicadores: cantidad, radio y umbral, que tendremos que modificar hasta alcanzar la mayor nitidez posible.



TRUCO 3

Siempre es aconsejable realizar las capturas a la mayor resolución posible, esto nos va a permitir sacar mayor partido a nuestra imagen. Esto significa que si bajamos la resolución aumentamos el tamaño de la imagen para adecuarla a nuestras necesidades, siempre y cuando mantengamos unos mínimos de calidad exigibles. Para retocar esta característica nos dirigimos al menú principal y seguimos la ruta *Imagen/Tamaño de imagen*.



PASO 2

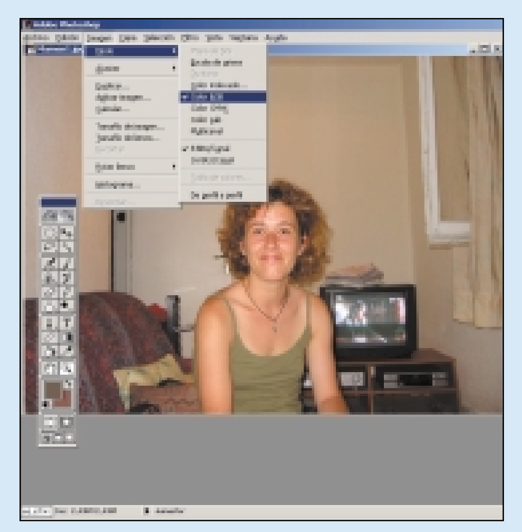
Después de haber seleccionado esta función aparece una ventana con las diferentes opciones de tamaño y resolución de la imagen. Si bajamos la resolución observaremos cómo aumenta el tamaño de la imagen y viceversa. En la parte inferior de la ventana podemos elegir si queremos remuestrear la imagen o no. Si esta opción está marcada, el tamaño de la fotografía no cambiará, pero si no lo está entonces sí modificaremos el tamaño.

TRUCO 4

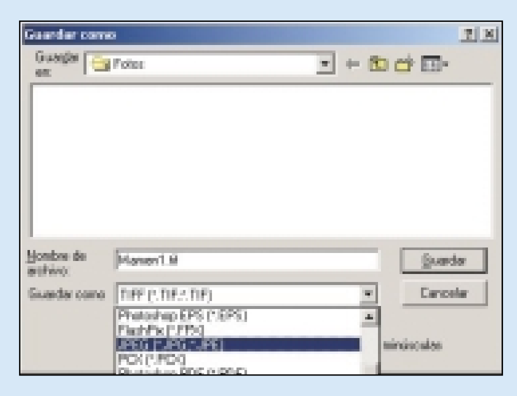
PASO 1

A la hora de guardar las imágenes que hemos retocado debemos tener en cuenta el formato en el que lo vamos a hacer y el modo. La elección de estas características es importante según el destino final de la fotografía. Si el objetivo es visualizarla en nuestro monitor debemos ajustarla a modo RGB (*Red, Green,*





Blue), que representa los tres colores básicos. Para ello seleccionamos del menú principal la opción *Imagen/Modo/Color RGB*. Sin embargo, si el objetivo es imprimirla, debemos seleccionar el modo CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*) o cuatricomía, más apropiado para la impresión de imágenes.



PASO 2

En cuanto al tamaño, también es de especial importancia, ya que en función del formato ocupará más o menos espacio. Si elegimos el formato JPG, debemos tener en cuenta que a pesar de que ocupa menos, tiene compresión destructiva, lo que hará que la imagen pierda algo de calidad. Si por el contrario elegimos el formato TIF, ocupará más espacio; sin embargo, la compresión no es destructiva, por lo que no perderemos calidad de imagen.

Tarifas de telefonía móvil de uso personal

Operador	Tipo	Modalidad	Normal-Reducida (en Ptas/min)	Franja Tarifa Normal	Franja Tarifa Reducida	Alta-Cuota Mensual
Movistar	Contrato	Plus Elección Mañana	75 - 12	L-V: 8-11 h y 16-22 h	L-V: 11-16 h S-D y 22-8 h.	3.500 - 1.000 / 500
	Tarde	Plus Elección	75 - 12 y 16-19 h	L-V: 8-14 h y 19-8 h. S-D	L-V: 14-16 h	3.500 - 1.000 / 500
		Plus Próxima	33 / 85 (1) - 10 / 20 (1)	L-V: 8-21 h	L-V: 21-8 h. S-D	3.500 - 1.000 / 500
		Plus Plan 1.500	42 (3)	L-D: 0-24 h	-	3.500 - 1.000 / 500
		Plus Plan 3.500	36 (3)	L-D: 0-24 h	-	3.500 - 1.000 / 500
		Plus Plan 5.500	30 (3)	L-D: 0-24 h	-	3.500 - 1.000 / 500
		Plus Plan 7.500	26 (3)	L-D: 0-24 h	-	3.500 - 1.000 / 500
		Plus Plan 11.500	22 (3)	L-D: 0-24 h	-	3.500 - 1.000 / 500
Movistar	Prepago	Activa Clásica	50 / 100 - 25 / 50 (2)	L-S: 8-20 h	L-S: 20-8 h. D	-
		Activa Club	20 / 80 (2) - 20 / 40 (2)		L-V: 0-24 h	S-D: 0-24 h -
		Activa Cuatro	125 - 25	L-S: 4-16 h	L-S: 16-4 h. D	-
		Activa Próxima	35 / 95 (1)	L-D: 0-24 h	-	-
Airtel	Contrato	Plan Mañana	75 - 12	L-V: 13-22 h	L-V: 22-13 h. S-D	3.500 - 970 / 500
		Plan Tarde	75 - 12	L-V: 8-17 h.	L-V: 17-8 h. S-D	3.500 - 970 / 500
		Plan Provincial	28 / 75 (1)	L-D: 0-24 h	-	3.500 - 970 / 500
		Plan Sin Horarios	28 / 34 (2)	L-D: 0-24 h	-	3.500 - 1.470 / 500
		Combina	22 (4)	L-D: 0-24 h	-	3.500 - 0
Airtel	Prepago	Fórmula Viva	140 - 16 (5)	L-V: 6-16 h	L-V: 16-6 h. S-D	-
		Fórmula Provincial		30 / 120 (1)	L-D: 0-24 h	- -
		Fórmula 20	20 / 80 (2) - 20 / 40 (2)		L-V: 0-24 h	S-D: 0-24 h -
		Fórmula Tiempo Libre		120 - 28	L-V: 6-16 h	L-V: 16-6 h. S-D-
Amena	Contrato	Contrato 10	75 - 25	Fuera de horario	5 horas a elegir	-
		Bonos Más (6)	20 - 15	L-D: 0-24 h	-	-
	Prepago	Mi ciudad	80 - 35	Llamadas fuera de tu ciudad	Llamadas en tu ciudad	-
	Ocio	120 - 20 / 10	L-V: 8-16 h	L-V: 16-24 h. S-D / L-D: 24-8 h		-
	Universo	80 / 35 (2)	L-D: 0-24 h	-	-	

(1) Dentro de tu provincia / Fuera de tu provincia
(2) Móviles del mismo operador / Otros operadores o fijos
(3) Precio por minuto de llamadas dentro del bono
(4) Consumo mensual mínimo de 12.000 pesetas. Incluye llamadas desde servicio de telefonía fija
(5) Sólo llamadas en tu provincia y móviles Airtel. Al resto aplican tarifa Normal las 24 h
(6) De 5.500, 8.500 y 11.500 pesetas

BÁSICO

Envío de mensajes SMS

Cada vez se usa más Internet para enviar mensajes a móviles

Rápido, sencillo, eficaz y sin apenas coste alguno, éstas son las características que apreciamos en el envío de mensajes SMS a través de Internet.

La inclusión de *smiles*, imágenes y melodías acompañando a nuestro texto otorgan un toque original a una tarjeta de presentación o postal electrónica. En *www.genie.es* incluso encontraremos un diccionario de abreviaturas especiales para SMS.

PASO 1 Acceso a GSMBox.com

Para enviar desde Internet cualquier mensaje a un móvil y tomando como ejemplo la página de GSMBox, lo primero que tenemos que hacer es teclear la dirección del portal desde el cual queremos enviar nuestro mensaje, en este caso *www.gsmbox.com*. A continuación, nos situamos en la parte superior de la página ya que en ella nos aparece directamente el enlace el servicio de mensajes SMS gratuitos.



PASO 2 Envío de mensajes SMS

Rellenamos tres campos. En el primero de ellos incluimos el mensaje que queremos enviar y en el segundo y tercero tanto el prefijo como el número de móvil al que dirigimos éste. Tras este paso, damos a la tecla de envío. Ahora es cuando nos aparecerá el mensaje que hemos escrito. Nunca puede superar los 100 caracteres y el número que hemos marcado como confirmación de que efectivamente ése es el mensaje que queremos enviar y el número es correcto. Una vez que hemos dado a la tecla de salida, nos notifican que efectivamente se ha producido éste.

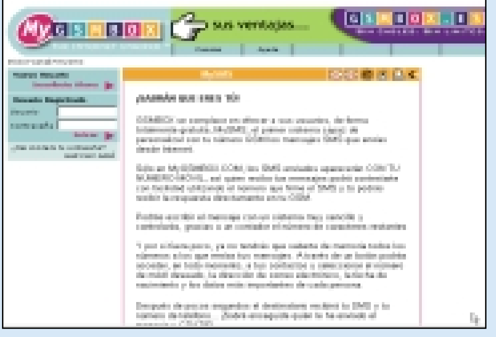


PASO 3 My SMS

El internauta, en la parte izquierda de la página desde *GSMBOX Aplicaciones*, puede acceder a My SMS, un servicio que personaliza los mensajes que enviamos desde este *site* con nuestro número de móvil. De esta manera, la persona que reciba nuestro mensaje sabrá quién se lo ha enviado, con lo que podrá contestarle al momento al usar el número con el que firma el SMS. Para usar este servicio, que es totalmente gratuito, sólo es necesario seguir el proceso de



registro que nos indican. Una vez que nos han asignado un nombre de usuario y una contraseña estaremos en condiciones de emplearlo.





Sites desde donde enviar mensajes SMS

www.airtel.es
www.amena.com
www.navegalia.com
www.movistar.com
www.xeron.org
www.todomoviles.com



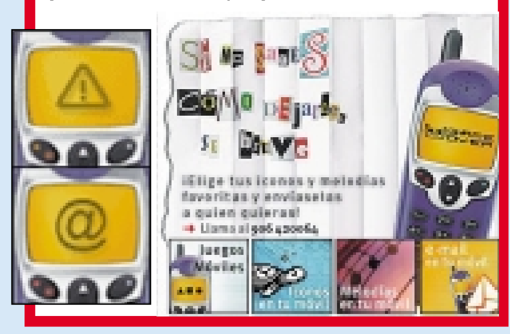
www.telepolis.com
www.jopinet.com
www.der.uva.es
www.nortenet.es

Terra Mobile

Terra, en *www.terra.es*, es uno de los muchos portales desde donde podemos enviar mensajes SMS. Hemos querido incluirlo porque presenta una serie de características de las que otros *sites* carecen. Así por ejemplo, para el envío de estos mensajes es necesario registrarse. Una vez que lo hemos hecho obtendremos una cuenta de correo en la que nos regalan



una serie de «puntos». Estos «puntos» son necesarios cada vez que queramos enviar un mensaje, ya que se nos irán descontando al usar los servicios a los que tenemos acceso. Iconos emotivos que acompañen a nuestro texto, abreviaturas para sacar el máximo partido a los caracteres de que disponemos, postales y diferentes melodías o una carpeta para guardar los mensajes que hemos enviado son otras prestaciones a las que podemos acceder.



BÁSICO

Roaming

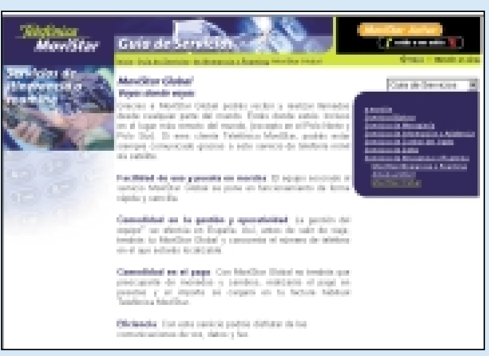
Comunicación perfecta al salir del país estas vacaciones

Gracias a la telefonía móvil digital GSM tenemos la posibilidad de realizar roaming (itinerancia) fuera de las fronteras de nuestro país sin perder cobertura. Llamar, enviar mensajes y recibirlos desde otra nación es posible, pero el coste es mayor.

TRUCO 1 Antes de irnos

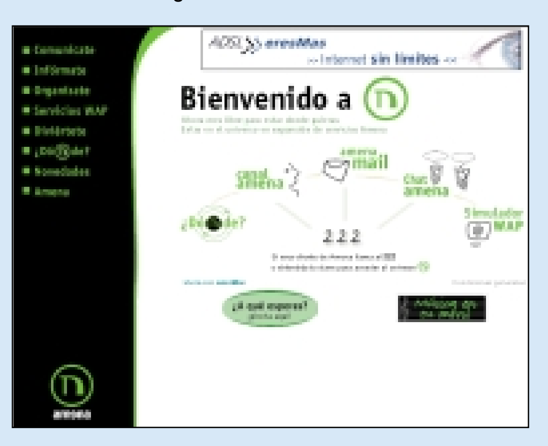
Los preparativos que debemos realizar antes de salir de vacaciones al extranjero son bastante sencillos, pero no por eso menos importantes. Si tenemos un teléfono de contrato (Amena, Airtel o Movistar) sólo debemos activar el servicio de itinerancia llamando a nuestra compañía y averiguar cuáles son las tarifas más económicas en el país al que deseemos ir. En caso de que tengamos una tarjeta prepago, podemos enviar y recibir mensajes, pero para llamar o recibir llamadas la cosa se complica.

Por ello debemos consultar al departamento de Atención al Cliente de la operadora, ya que en muchos casos es la empresa local del país al que vamos a ir la que se encarga de cobrar el servicio. Una vez que lleguemos a nuestro destino, será el teléfono el que se encargue de buscar un operador que acepte su conexión entre los que tiene grabados en su tarjeta SIM y ya estará listo para llamar.



TRUCO 2 Gestión de llamadas y mensajes

Cuando estemos en el extranjero y alguien nos llame pagará sólo el importe de la llamada nacional y el coste del tramo internacional será soportado por nosotros. Lo que podemos hacer para no perder llamadas es desviarlas al buzón de voz, de este modo no nos llevaremos sorpresas cuando llegue la factura.



Respecto a los mensajes SMS, decir que es un método bastante barato para estar en contacto con tus familiares y amigos, ya que en algunas ocasiones enviar un mensaje desde el extranjero, independientemente de que el destino sea el país donde nos encontremos o España, es más económico que hacerlo desde nuestro país.

BÁSICO

Pasar los archivos a un reproductor MP3

Aprende a cargar en tu dispositivo tu música preferida

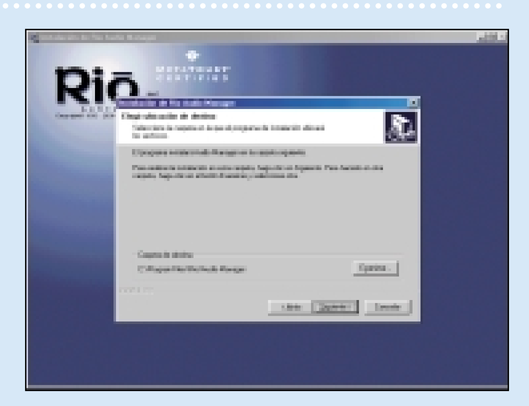
Procedimiento básico que se efectúa de manera muy sencilla a la vez que rápida.

Dependiendo del reproductor que utilicemos, hay un método u otro. Por ejemplo, para reproductores que utilizan CD grabable (CD-R), tendremos que emplear el método de grabación mediante una unidad grabadora de CD.
Si, por el contrario, nuestro reproductor emplea para el almacenamiento de canciones una tarjeta, en cualquiera de sus modalidades (Compact Flash, MultiMedia, Smart Media...), podremos hacerlo de una forma más sencilla. O bien utilizamos un lector de tarjetas, adecuado para cada tipo de *card*, con lo que simplemente tendremos que conectarla al ordenador, descargar la música e introducirla en el CD; o bien conectaremos el reproductor directamente al ordenador mediante el cable que los fabricantes suelen incluir con el dispositivo.
En este segundo caso es en el que nos vamos a basar para hacer este práctico de instalación. En muy poquitos pasos, aprenderemos a descargar nuestra música favorita para poder ir con ella a todas partes.

PASO 1

En primer lugar, deberemos disponer de un software adecuado para realizar esta labor. En la mayoría de los casos, los fabricantes incluyen con el reproductor un CD que además de llevar los controladores necesarios para la grabación, adjunta una serie de software para administrar este tipo de tareas. Por lo que lo primero que debemos hacer será instalarlo.

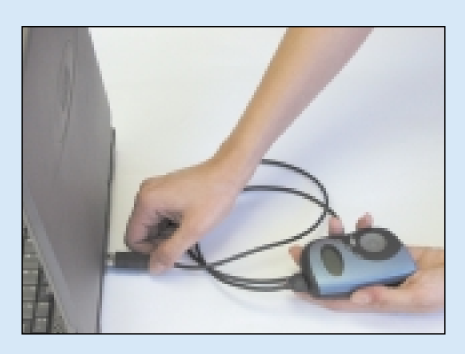


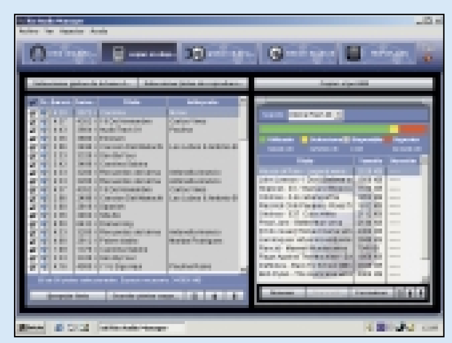


Como suelen tener autoarranque, no será necesario buscar el archivo correcto. En el ejemplo, hemos instalado el software para el reproductor de RIO, que lo primero que nos pregunta es en qué idioma queremos instalarlo y la ruta en la que queremos que se instale el programa. El resto de la operación es muy sencilla y al final deberemos reiniciar el ordenador para que la configuración sea valida.

PASO 2 Una vez que hemos reiniciado, tenemos que conectar el reproductor al ordenador. Dependiendo de la interfaz que utilice, lo introduciremos en una ranura u otra. En nuestro caso, emplearemos la interfaz USB, que es bastante rápida. Conectamos un extremo del cable en el reproductor y el otro a la conexión del ordenador.







PASO 3 Lo que tenemos que hacer a continuación es ejecutar la aplicación desde el icono presente en el escritorio del ordenador. Disponemos de una amplia selección de opciones, que podremos ir explorando poco a poco. Pero en primer lugar, para descargar música al reproductor, deberemos seleccionar las canciones que nos aparecen en la lista y que queremos mover al dispositivo y hacer clic en *Copiar en dispositivo*. La transferencia de canciones se ejecuta automáticamente y sin complicaciones. Ahora sólo nos resta disfrutar de la música en cualquier lugar.

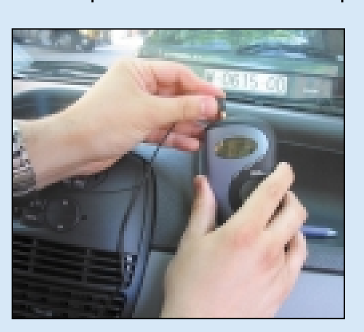
Conectar el reproductor MP3 al coche

Estos reproductores de audio presentan una gran versatilidad y funcionalidad.

La moda del MP3 llega hasta el coche, ya que con un simple reproductor portátil podemos escuchar nuestra música favorita mientras vamos conduciendo. Para realizar este paso a paso, hemos escogido dos tipos de reproductores, uno con tarjeta de memoria y otro que reproduce CD de música (tanto normales como en formato MP3).

Quizá un aspecto importante que tener en cuenta a la hora de instalar uno de estos dispositivos en nuestro automóvil es ver el tipo de alimentación que presentan, ya que el consumo de energía es grande.

PASO 1 En primer lugar, tanto en un caso como en otro, un elemento imprescindible, que debemos adquirir por separado, es el *kit* para conectarlo al coche. Disponemos de una amplia selección de marcas pero, aunque no presentan grandes diferencias unas de otras, debemos fijarnos en si las bobinas que lo forman están en sincronía.



El procedimiento es muy sencillo, tan sólo hay que



introducir el accesorio en el equipo de música de nuestro coche como si se tratase de una cinta de música cualquiera, con el cable hacia el exterior. El otro extremo del cable irá conectado al reproductor MP3 en su ranura correspondiente.



PASO 2

Una vez que hemos conectado el reproductor, si éste dispone de alimentación externa, lo enchufaremos a la toma del mechero del coche. Para esto, tendremos que adquirir por separado este cargador especial, incrementando la inversión que tenemos que realizar.



PASO 3

Ya sólo nos queda configurar correctamente el ecualizador de la radio de nuestro coche para que el sonido se escuche con la mejor calidad posible. Esta tarea se realiza de manera diferente para cada modelo de autoradio.



Como podemos ver, no es complicado poder disfrutar del mejor sonido digital cuando vamos por carretera. Podemos pensar que este sistema de música acaba teniendo un precio algo elevado, debido al coste de los complementos que debemos adquirir, pero también tenemos que tener en cuenta lo que nos costaría comprar un reproductor MP3 para coche.
Además, no podemos perder de vista la cantidad de canciones que es posible tener en uno de estos reproductores, lo que nos asegura una amena operación de salida o retorno de vacaciones.

Internet para viajeros

La Red ofrece interesantes opciones para los viajeros

Una vez más, la red de redes abre sus puertas a todos aquellos que quieran irse de vacaciones, con ofertas para los turistas y servicios para quienes quieran seguir ligados a la informática durante estos meses.



Internet puede ser útil en estos momentos cualquiera que sea la actividad a la que nos dediquemos. Muchos la conciben únicamente como una gigantesca enciclopedia universal; y desde luego lo es, pero a estas alturas significa mucho más. De un tiempo a esta parte, sobre todo teniendo en cuenta el peligro que han pasado muchas páginas web en los últimos meses, los responsables de las mismas necesitan cada vez más la interacción de todos los usuarios. No les basta sólo con recibir visitas; tiene que ser visitas que «hagan algo», por lo que las ofertas que invitan a los usuarios a las más diversas cosas han aumentado considerablemente. Gracias a ello, no nos encontraremos desprotegidos sea cual sea el destino que elijamos.

Empezamos con la posibilidad de guardar nuestra información dentro de una página web, de forma que más adelante, cuando hayamos vuelto a nuestro entorno «natural», podamos bajarla hasta nuestro equipo y utilizarla a placer. El espacio que estas páginas nos ofrecen normalmente es limitado pero, ¿no lo será también el material que seamos capaces de «producir» durante las vacaciones?

También podemos, desde luego, crear una cuenta de correo web desde la que nuestros familiares y amigos no nos pierdan de vista, y nosotros no los perdamos a ellos, claro está. Hotmail es una de las más habituales, pero hay muchas otras, entre las que destaca LatinMail; todas ellas poseen un funcionamiento más o menos similar. Echaremos un rápido vistazo a otros servicios gratuitos de la Red, como los buscadores, los foros y chats, las radios *on-line*, etc.

Para los despistados que todavía no tengan claro qué van a hacer durante su periodo vacacional, hemos realizado un práctico de reservas de avión *on-line*; se trata de un paso especialmente útil si tenemos en cuenta que muchas de las páginas de esta orientación tienen sus mejores ofertas entre las de última hora.

BÁSICO

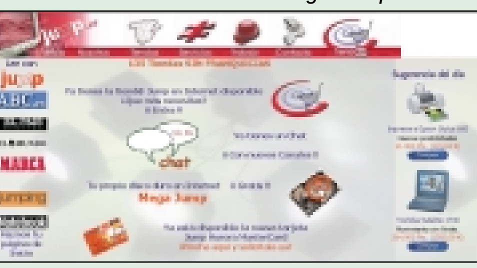
Hazte un *back-up* en la Web

Recupera los datos del verano en tu casa

Si necesitas hacer algo en verano con tu ordenador o en un cibercafé y quieres guardarlo, ya no hace falta que dispongas de un disquete o de una grabadora de CD, lo mejor es que lo guardes en Internet y lo abras desde cualquier parte del mundo. El mecanismo es muy fácil y muchas son las webs que te ofrecen esta opción de forma gratuita.

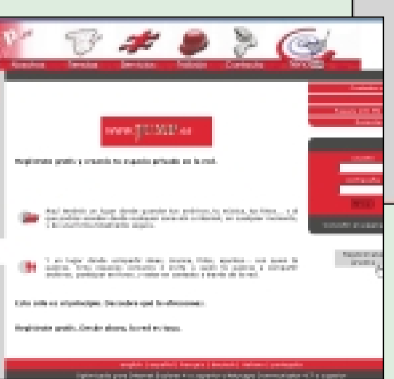
PASO 1 Crea tu disco duro virtual

Como ejemplo hemos elegido la web de Jump. Lo primero que tienes que hacer es teclear la dirección *www.jump.es* en un navegador y acceder de este modo a la *home* de esta red de tiendas de informática. Una vez allí hacemos clic en el icono de *Mega Jump*. Este





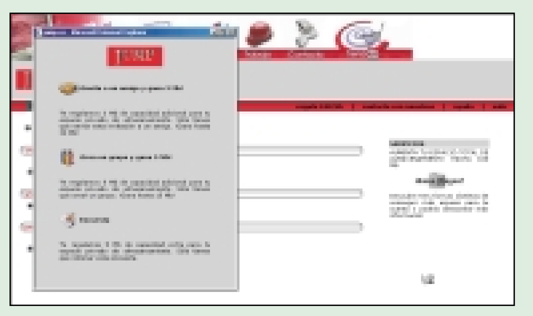
enlace nos lleva a una URL donde debemos introducir nuestro nombre de usuario y la contraseña, pero en el caso de no estar registrados pincharemos en el cuadro de registro gratuito. Aquí tendremos que introducir algunos datos personales, como el *login* que queramos utilizar posteriormente, una contraseña, el país, el código postal, sexo, año de nacimiento y la dirección de *e-mail*. Leemos y aceptamos las condiciones legales y pinchamos en *Regístrate gratis*.



PASO 2 Ganar más «megas»

Jump te ofrece 50 Mbytes para empezar, pero te permite ganar hasta 50 más. Para ello, sólo tienes que pinchar en *Gana Megas* que se encuentra en la parte derecha de la pantalla y te aparecen las posibilidades que tienes para obtener los Mbytes deseados y

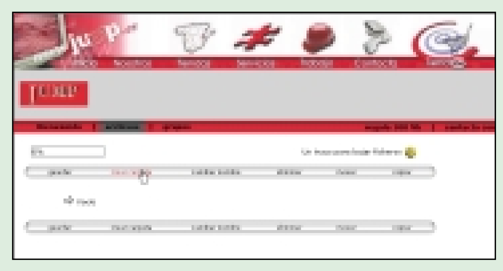


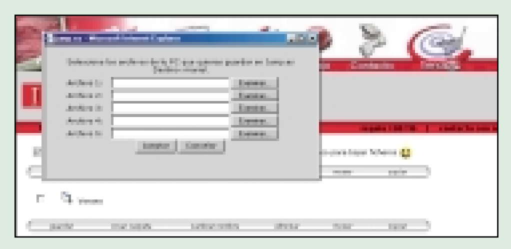


gratis. Si invitas a un amigo puedes ganar 3 Mbytes (con un límite de 10 amigos), 15 «megas» por crear un grupo y 5 más si rellenas una sencilla encuesta. En los tres apartados que hay se distingue entre archivos, grupos y preferencias, que informan del estado de tu disco duro virtual y de todas sus partes en todo momento; espacio utilizado del disco, número de carpetas y archivos que tienes y, por supuesto, cuánto lugar ocupan.

PASO 3 Crear una carpeta

Los archivos que queramos guardar los podemos clasificar en carpetas como si de un disco duro convencional se tratara. Para ello pinchamos en *Archivos/Crear carpeta*, le damos el nombre que queramos y hacemos clic en aceptar. Ha llegado el momento de guardar un archivo en ella. Pinchamos en *Guardar* y nos aparece una ventana donde si seleccionamos *Examinar* podremos elegir el archivo deseado, y dando a *Aceptar*, automáticamente, el archivo queda guardado donde le hayamos dicho. De todos modos, si nos hemos equivocado podemos moverlo pinchando en *Mover*.

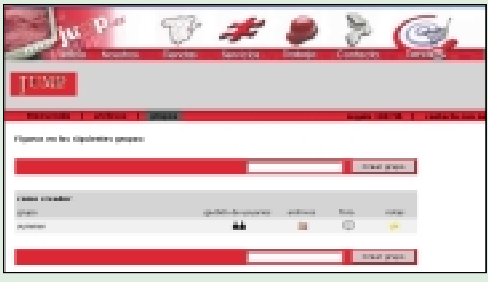


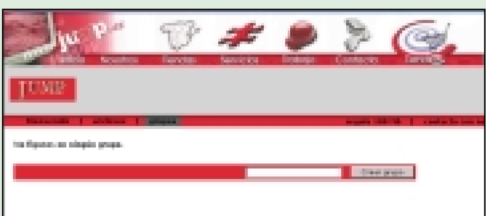




PASO 4 Crear un grupo

Si queremos crear un grupo donde compartir archivos con familiares y amigos, el proceso es bastante sencillo. Lo primero que tenemos que hacer es pinchar en *Grupos* y se nos abrirá la siguiente ventana, en la que teclearemos el nombre que quieras darle al grupo y pulsaremos *Crear grupo*. Como creador del grupo podrás gestionar los usuarios,

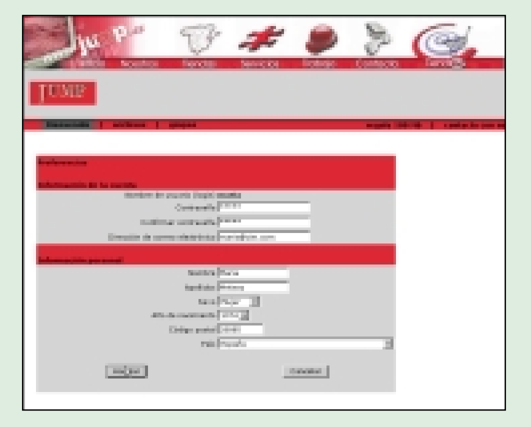




foros, archivos y notas. Tú decides quién entra y quién no. Cualquiera que desee entrar en tu grupo deberá enviarte un mensaje de correo electrónico y tú tendrás que autorizar a esa persona.

PASO 5 Cambiar tus datos personales

En la sección de *Preferencias* tendrás la posibilidad de cambiar cualquier dato personal tuyo que hayas facilitado anteriormente. Así, por ejemplo, si quieres cambiar la contraseña o la dirección de *e-mail* debes hacer clic en dicho campo y se abrirá el mismo formulario que



tuviste que rellenar cuando te registraste. Ahora puedes cambiar lo que quieras y darle a *Aceptar*. Eso sí, si cambias la contraseña, no será válida la que habías dado en un principio y recuerda que al registrarte no te han pedido una pregunta por si te olvidas de tu clave de entrada.

Otras opciones

Aunque esta opción de almacenamiento de datos puede resultar muy útil para el verano, ya que no tenemos por qué perder cualquier cosa que realicemos en otro ordenador, también puede utilizarse para compartir archivos con amigos. Podemos crear un grupo de amigos y dejar fotos para no tener que mandarlas por correo o cualquier persona, previa autorización tuya, podrá acceder y ver tus fotos del verano independientemente del lugar donde se encuentre. Por otra parte, para poder utilizar el disco duro virtual de Jump y sacarle el máximo provecho, dispondrás de la opción de *Ayuda* para cualquier duda que te surja. Además, podrás contactar con el equipo de Jump en cualquier momento por si la ayuda no es suficiente.

Más discos virtuales

www.diskonnet.com
www.driveway.com
www.i-drive.com
www.freedrive.com



www.ibackup.com
www.idrop.com
www.myspace.com
www.myplay.com
www.netfloppy.com
www.netdrive.com

BÁSICO

Tu cuenta de correo web

Ábrete una cuenta de correo y léela donde quieras

Es verano, casi todos nos iremos lejos de nuestras ciudades. Pero si nos gusta seguir en contacto con nuestros amigos, lo mejor es abrirse una cuenta que podamos leer desde cualquier ordenador con sólo una conexión a Internet.

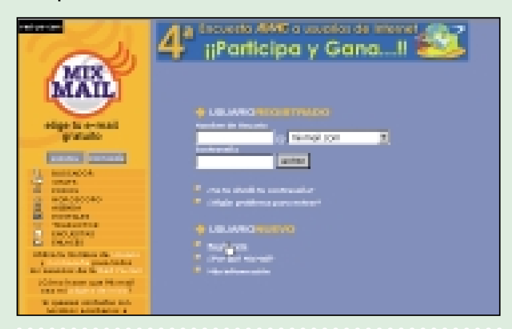
PASO 1 Cómo conseguir una cuenta gratuita

Muchos son los portales que dan este tipo de servicio y más o menos todos son iguales o muy parecidos. Desde aquí queremos pensar que la verdad es que tampoco es muy importante quién te la ofrezca, lo que sí importa es que funcione y que la podamos abrir sin problemas desde cualquier ordenador, tanto si estamos en alguna costa de nuestro país como en un lugar del extranjero. Nosotros hemos elegido el portal de Ya.com y el correo que ofrece lleva el dominio *mixmail.com*.



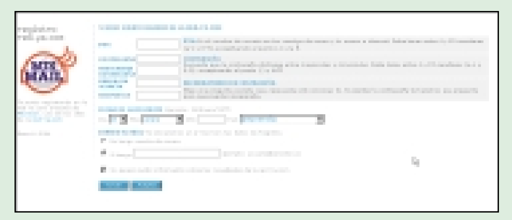
PASO 2 Dónde registrarse

Si accedemos desde el portal Ya.com, debemos pinchar en Mixmail o bien podemos teclear en el navegador *www.mixmail.com* directamente. Cuando entramos en la página, nos pide introducir nuestro nombre de usuario y la contraseña, pero partimos de que no estamos registrados, así que pincharemos en *Regístrate* justo debajo de *Usuario nuevo*. Este enlace nos llevará a una URL donde aparece un formulario. En esta misma página podemos obtener más información sobre el servicio, para ello haremos clic en *Más información*.



PASO 3 Rellenar el formulario

Lo primero que te pide es un código PIN, en otros portales lo denominan *nick* o nombre de usuario. En este caso tiene que tener más de cuatro caracteres y menos de 15. Luego debemos introducir la contraseña que queramos, se aconseja algo que vayamos a recordar en un futuro con cierta facilidad. Una pregunta y una respuesta secreta, es decir, algo que se suponga que sólo nosotros sabemos, que servirá por si acaso nos olvidamos de la contraseña algún día. Fecha de nacimiento y tu dirección de correo en el caso que tengas otra



cuenta. También nos deja la opción de elegir si queremos recibir información sobre el portal, en caso afirmativo rellenaremos la casilla oportuna. Una vez estén introducidos todos los datos hacemos clic en *Aceptar*.

PASO 4 Datos personales

Si por un casual el nombre de usuario que hemos elegido ya está ocupado, nos avisará y nos dará la opción de escoger otro. El mismo sistema te propone algunos y tú eres libre de elegir uno de ellos u optar por otro. Ahora es el momento de seguir introduciendo datos personales, te pide el nombre, apellidos, provincia y sexo. Una vez que hayamos rellenado todo el formulario aceptamos, leemos las condiciones de uso y aceptamos otra vez. Entonces nos da la posibilidad de activar un acceso gratuito a Internet y de inscribirnos a algunos boletines informativos. Aquí todo queda al gusto de cada uno. Seleccionamos lo que queramos y damos a terminar.



PASO 5 Ya tenemos correo

Una vez realizados todos los pasos anteriores, el sistema vuelve automáticamente a la página principal de Mixmail y ahora ya podemos introducir nuestro nombre de usuario o PIN y nuestra contraseña. Pinchamos en *Aceptar* y accederemos directa-



mente a nuestra cuenta de correo. Ahora veremos los correos nuevos, los enviados, podremos crear carpetas y gestionar nuestro correo como queramos. Borrarlos, bloquear remitentes y enviar mensajes a todos nuestro amigos.

Opciones que ofrece el correo web

Existen muchos portales que dan este servicio y, por supuesto, como la competencia es muy dura, todos luchan para dar el mejor y más variado. Cuántos más usuarios registrados tenga un portal, más visitas recibe, lo que se traduce en más cara la publicidad y, por lo tanto, en más ingresos. MSN o EresMás te permiten recibir además del correo que te envíen a esa dirección, todo el correo que recibas a otras direcciones, siempre y cuando lo selecciones previamente. En estos casos, el portal te explica los pasos que seguir para poder acceder a este servicio, también de forma gratuita.
Con una cuenta de correo de estas características ya no tenemos excusa para estar en contacto con familiares y amigos. También, como es lógico, se puede utilizar como herramienta de trabajo, pero durante las vacaciones no es la mejor opción. Otra cosa que podemos hacer es enviarnos archivos a nuestro correo de casa y abrirlos cuando volvamos, de este modo lo podremos utilizar como unidad de almacenamiento.

BÁSICO

Servicios gratis en Internet

La Red ofrece al internauta servicios sin coste alguno

Buscadores de información, envío de e-mail, participación en foros... Éstos son algunos de los muchos servicios que podemos disfrutar sin tener que pagar nada, y que nos permiten tener al alcance de nuestra mano una gran cantidad de información para ser tratada de acuerdo a nuestras necesidades.

PASO 1 Buscadores de información

Aunque la mayor parte están en inglés, muchos tienen una versión en castellano como es el caso de Lycos, Excite, Yahoo! o Altavista. Para su utilización, basta con dirigirse a la dirección que deseemos y situarnos en el apartado de *Búsqueda*. Una vez que hemos tecleado aquel término o términos que deseemos encontrar, visualizaremos todas aquellas consultas relacionadas. No obstante, para hacer más fácil aún este proceso, algunos, como es el caso de Yahoo!, permiten acceder a un menú de búsqueda avanzada que se irá acotando a medida que precisemos nuestros elementos de búsqueda.



PASO 2 Envío de mensajes y postales

El envío de *e-mails* es uno de los servicios más utilizados por los internautas que permite el intercambio de correspondencia de forma totalmente gratuita. Con Hotmail, Ozú o Inicia, por citar algunos ejemplos, podemos crear fácilmente un correo electrónico. Una vez que nos hemos registrado, se nos asignará una cuenta y una contraseña que deberemos usar cada vez que accedamos a él.



Pero si lo que queremos es enviar postales electrónicas también podemos hacerlo. Personalizar los mensajes que incluimos con caracteres de diversos tamaños y colores, y hasta música con algunas melodías, es un modo original de felicitar a alguien con motivo de una ocasión especial.

PASO 3 Chat y foros

Ahora es posible entablar contacto con personas de otras ciudades, países y culturas. Para introducirnos en las salas (*rooms*) que la Red ofrece sólo es necesario teclear nuestro *nick*. Portales como Ya, Yahoo! o LaNetro ofrecen esta opción, en la que la diversidad de

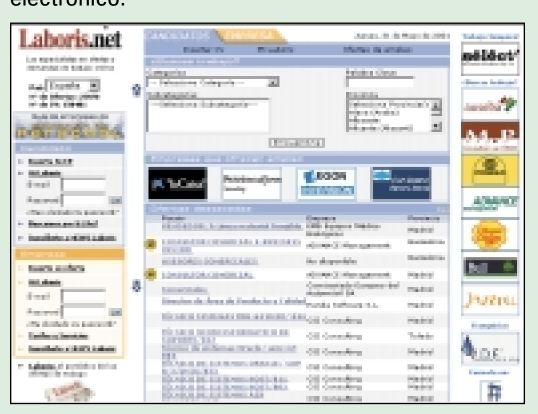




espacios como las de «Amistad», «Ligue», «Deportes», «Sociedad», etc. reúnen a cientos de internautas.

PASO 4 Búsqueda de trabajo

En *www.laboris.net* y *www.segundamano.com* encontramos un espacio que puede sernos muy útil a la hora de buscar un empleo. Para ello es necesario registrarse en ellas e introducir nuestro «Curriculum Vitae» detallando algunas cuestiones relacionadas con los idiomas, la experiencia profesional o los conocimientos informáticos. Una vez que los datos han quedado registrados en el *site*, cada vez que exista una oferta relacionada o coincidente con los que datos registrados recibiremos una notificación en nuestra bandeja de correo electrónico.



Otros servicios

Radio:
www.radio.ya.com



www.cope.es
www.rne.es

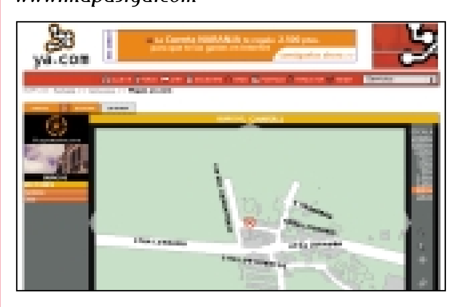
Visitas virtuales:
www.guggenheim-bilbao.es



www.museothysen.org

Juegos:
www.afiliate.com

Callejeros:
www.mapas.ya.com



www.callejero.terra.es

MEDIO

Reserva un billete de avión desde casa

Todo es posible gracias a la red de redes

Cualquier destino es bueno para irse de vacaciones. Muchas personas por problemas de horarios no tienen tiempo de ir a buscar un lugar donde pasar unos días de descanso. Con Internet se acabó este problema, incluso puedes conseguir unas buenas vacaciones por un precio sorprendente.

PASO 1

Elegir qué queremos

Lo primero que debemos saber es lo que realmente buscamos, sea un billete de cualquier medio de transporte, una estancia en un hotel o un paquete completo que lo incluya todo. Tener claro estos detalles es importante para no navegar sin rumbo por Internet. Si damos demasiadas vueltas y vemos muchas cosas nos va a costar más decidirnos. Nosotros hemos elegido la página de *www.last-minute.com,* ya que en ella puedes reservar todo lo que necesites para disfrutar de unas buenas vacaciones, pero por regla general casi todas las webs utilizan un mecanismo similar para realizar reservas *on-line*.



PASO 2

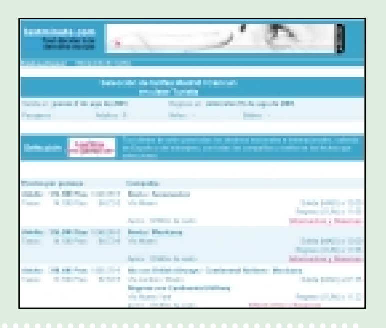
Reservar un billete

En esta página que utilizaremos como ejemplo se pueden reservar billetes, hoteles y hasta entradas de espectáculos, pero nosotros lo que haremos será reservar un billete de avión a algún lugar lejano, Cancún por ejemplo. Una vez que entramos en la página, pinchamos en *Vuelos*. En este enlace nos encontraremos con un cuadro de color azul que lleva como título *Búsqueda de vuelos* y rellenamos los datos que nos pide. Escribiremos la ciudad de la que queremos salir y a la que queremos ir y las fechas en las que deseemos realizar nuestro viaje. Luego nos pregunta cuántos adultos van a ir, si van niños y bebés. Y hacemos clic en *Buscar*.



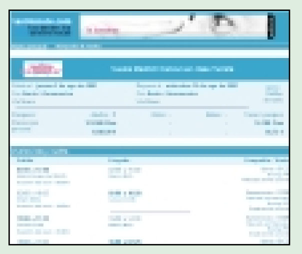


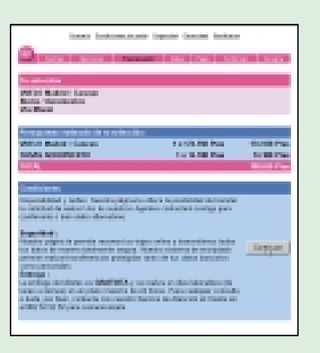
PASO 3 Resultados de la búsqueda



Una vez que hayamos pulsado en *Buscar* se nos abre una ventana nueva que nos muestra los resultados de la búsqueda. Aquí se nos muestran varias opciones, diferentes escalas, compañías y precios. Ahora somos nosotros los que debemos escoger la que más se adapte a nuestras necesidades. Los precios van desde las 175.000 pesetas a las 315.000, así que nos vamos a decantar por el primero. Un vuelo de 175.000 pesetas más tasas (unas 14.000 más) y vamos a ir vía Miami. Pulsamos en *Información y reservas* que aparece en color rosa.

PASO 4 Más información





La página que se nos abre a continuación nos ofrece toda la información posible sobre el vuelo, los horarios de las escalas, hora de llegada a cada lugar y compañías aéreas. Y si nos parece bien, como es el caso, damos a *Confirmar*. Una vez hecho esto , se nos vuelve a abrir otra ventana con las condiciones del viaje, el seguro, el modo de entrega de los billetes y nos ofrecen un teléfono de atención al cliente por si tenemos alguna duda. Hacemos clic en *Continuar*.

PASO 5 Los datos personales

Es el momento de dar nuestros datos personales: nombre y apellidos de cada adulto, un teléfono de contacto y la dirección donde quieres que te envíen los billetes. Además, disponemos de un espacio en blanco por si queremos algún tipo de servicio especial como llevar un animal de compañía, por poner un ejemplo. Si no es el caso, dejamos ese espacio vacío. Una vez realizado esto, pulsamos *Continuar* y es el momento de facilitar nuestro número de tarjeta bancaria, ya que es el medio de pago que acepta esta web; pero si tienes algún problema, puedes llamar al Servicio de Atención al Cliente.

PASO 6 Y ahora a esperar

Una vez que hayamos introducido nuestros datos de la tarjeta bancaria, pulsamos *Continuar* y deberemos esperar a que nos envíen un *e-mail* confirmándonos nuestra reserva. En algunos casos es posible que ya no queden plazas en ese vuelo y tengamos que volver a empezar la operación partiendo de otro vuelo. En el caso de que nos digan que sí tenemos billete, debemos aceptarlo y esperar a que nos llegue a la dirección que hayamos dicho anteriormente.

GLOSARIO DE **TÉRMINOS**

Este breve diccionario de términos relacionados con el libro arroja algo de luz a aquellas personas que se sientan algo perdidas a la hora de salir de viaje. En él explicamos los más comunes, los que resultan imprescindibles para podamos leer sin problemas el ejemplar.

Back-up: Copiar uno o varios ficheros en una localización alternativa, de forma que una copia de seguridad permanezca intacta si el original es dañado o destruido.

Bitmap: Mapa binario. Tipo de fichero de datos gráficos en el que se representan los puntos de la imagen a través de uno o varios bites. El tipo BMP está muy extendido en los sistemas de entorno Windows.

Capa: similar a una hoja de transparencias, se puede trabajar en ella como si de un archivo gráfico independiente se tratase. La vista superpuesta de las capas (semejante a un apilado de transparencias) equivale a la composición final.

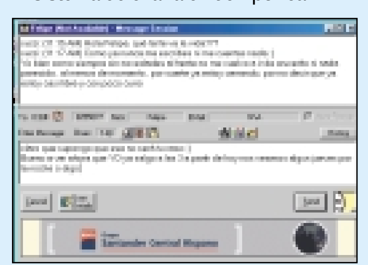
CCD: Dispositivo semiconductor para grabar imágenes electrónicamente. Los CCD se utilizan en las cámaras



digitales tanto de vídeo como de fotografía y en los escáneres.

CMYK: Los cuatro colores de las tintas de impresión estándar (cyan, magenta, amarillo y negro). Cuando se combinana estos cuatro colores pueden reproducir una imagen a todo color.

Chat: Uno de los aspectos principales de Internet. Consiste en un sistema de charla en tiempo real



entre dos o más personas, a través de la escritura.

Correo web: Servicio de mensajería a través de una página web. Gracias a esto se puede abrir desde cualquier ordenador con una conexión a Internet.

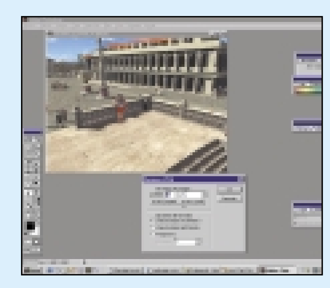
Driver: Controlador de juegos o de dispositivos, que a menudo se puede bajar de la página web de la compañía que lo programa, y permite que el sistema operativo reconozca dicho juego o dispositivo para su perfecto funcionamiento.

Gráfico vectorial: Se compone de líneas y curvas definidas por objetos matemáticos (denominados vectores) mediante ecuaciones paramétricas. Su resolución es infinita y únicamente está limitada



por la resolución que permita el dispositivo de salida empleado (impresora láser, de chorro de tinta, filmadora, etc.).

JPEG: *Joint Photographics Experts Group.* Formato para almacenar imágenes de mapas de bits, incluyendo compresión con pérdidas,



es decir, un archivo puede ser comprimido a un tamaño muy pequeño si se puede tolerar algo de pérdida de los detalles. Se usa con frecuencia para imágenes fotográficas.

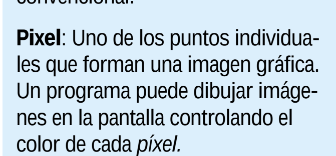
LCD: *Liquid Crystal Display,* pantalla de cristal líquido. Tipo de pantalla utilizada en la mayor parte de los relojes digitales, calculadoras y

ordenadores portátiles. Los LCD consumen mucha menos potencia que cualquier otro tipo de dispositivo, pero a veces son difíciles de leer debido a la falta de contraste.

MP3: Método de grabación y reproducción digital de audio que permite una buena calidad de sonido. Los ficheros MP3 se pueden descargar de muchos sitios de Internet y se pueden escuchar utilizando distintos programas disponibles para la mayoría de los sistemas operativos.

PCMCIA: *Personal Computer Memory Card International Association.* Grupo de 300 miembros establecido en 1989 para desarrollar un estándar de tarjetas de memoria para PC.

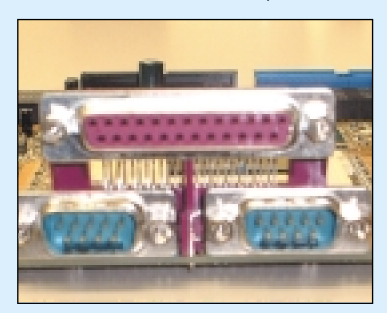
PDA: *Personal Digital Asistant,* Asistente Digital Personal. Ordenador personal para aplicaciones especiales de tamaño de bolsillo que carece del teclado convencional.



Pixel: Uno de los puntos individuales que forman una imagen gráfica. Un programa puede dibujar imágenes en la pantalla controlando el color de cada *píxel.*

Puerto paralelo: Dispositivo de salida que permite a un ordenador transmitir datos a otro dispositivo enviando varios bits simultáneamente sobre conductores independientes.

Puerto serie: Conexión mediante la cual un ordenador puede



transmitir datos a otro dispositivo en serie, es decir, un bit cada vez.

Plug & Play: Conectar y listo. Tecnología de detección y autoconfiguración de periféricos.

RGB: *Red Green Blue.* Se refiere a los monitores de color que tienen entradas de vídeo separadas para cada uno de los colores básicos rojo, verde y azul.

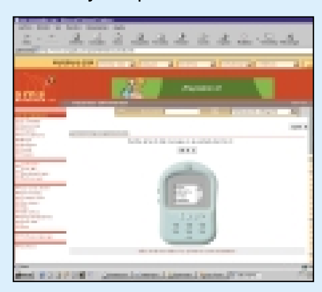
Ripper: Herramienta que permite extraer los datos de un CD-ROM y copiarlos en el disco duro de nuestro ordenador.

Roaming: Capacidad con la que cuentan los teléfonos GSM para conectarse a redes diferentes de la nuestra.

Servidor: Ordenador de control en una red de área local. El servidor controla software, acceso a impresoras y otras partes de la red.

Slot: Conector o zócalo en la placa base del ordenador en el que se puede instalar una tarjeta de expansión que aumenta la funcionalidad del ordenador.

SMS: Servicio de mensajes a teléfonos móviles GSM. Este servicio puede estar alojado en una página web, desde la cual podemos enviar un texto corto a un número de móvil. No se puede enviar un mensaje desde cualquier página a todos los países. El mensaje que escribimos necesita una pasarela para trasladarse a la red celular de telefonía y esa pasarela se contrata

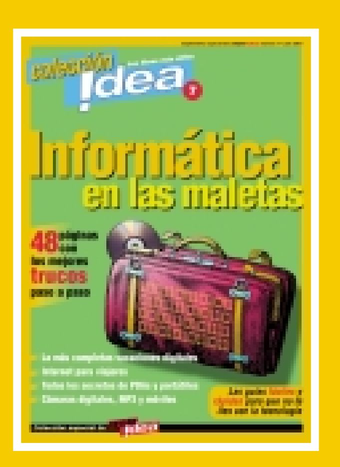


con los operadores. Dada la cantidad de operadores que existen en cada país, es imposible que en una página se puedan enviar mensajes a móviles de todo el mundo.

TIFF: *Tagged Image File Format.* Forma común de grabar imágenes de mapas binarios en ordenadores PC y Macintosh.

USB: *Universal Serial Bus.* Tipo de bus externo que se espera que sustituya al bus paralelo y a los puertos serie. Soporta una velocidad máxima de transferencia de 12 megabaudios.

WAV: Formato estándar para almacenar datos de audio en ordenadores personales y ser reproducidos en la mayoría de los casos por instrumentos con interfaz MIDI. El nombre de los ficheros con este formato tienen la extensión «.wav».



Editado por VNU Business Publications España. computer!dea. Director: Rufino Contreras. **Coordinador:** Rafael María Claudín. **Redactores y colaboradores:** Fernando Reinlein, Susana Harari, Elena Julve, Regina de Miguel y Javier Renovell. **Jefe de Arte y portada:** Fco. Javier Herrero. **Maquetación:** Ismael Ortuño. **Director de Producción:** Agustín Palomino. **Imprenta:** Cobrhi. **Suplemento especial de computer!dea** Dep. Legal: TO-1913-00. Número 7. Julio2001.



San Sotero, 8 - 4ª planta. 28037 Madrid. Teléfono: 913 137 900. Fax: 913 273 704
Avda. Pompeu Fabra, 10 - bajos. 08024 Barcelona. Teléfono: 932 846 100. Fax: 932 103 052